2'95 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



SORTEAMOS 90 JUEGOS y muchos regalos más...

¡INCREÍBLE!

METROID PRIME

¡Le hemos puesto un 97! ¡Descubre por qué!

A FONDO

METAL GEAR SUBSTANCE

Ya hemos puntuado el juego en PS2 y Xbox



Guía completa de MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

PRIMERAS IMÁGENES

SE ACERCA DRIVER 3

No te pierdas al gran rival de GTA Vice City en todas las consolas

EL MEJOR JUEGO DE ESPÍAS

SPLINTER CELL

¡Así son las versiones de PS2 y GameCube!

ADEMÁS...

- SOUL CALIBUR 2, desde Japón
- RESIDENT EVIL 0 llega a GC
- Así será DEVIL MAY CRY 2
- SHENMUE II debuta en Xbox



Nº 138

Portugal 2,95 €

50 JUEGOS NUEVOS

PS2
The Mark of Kri
Ape Escape 2
Drag on Dragoon
Indiana Jones
NBA 2k3
Vexx
Dakar 2

GAMECUBE
Las Dos Torres
Rayman 3

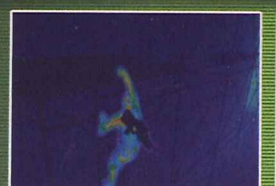
XBOX
Las Dos Torres
Steel Battalion
Panzer Dragoon Orta
Dead Or Alive X

PSONE
All Star Racing

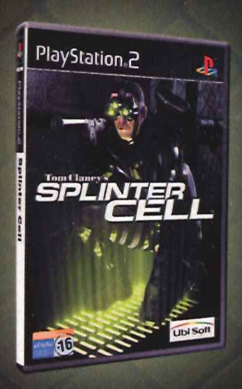
GB ADVANCE
Zelda
Contra Advance
¡...y muchos más!

Más para tu PS2 . . .

Nuevo nivel: Powerplant
Nuevas cinemáticas
Nuevo accesorio: Binoculares







www.splintercell.com



Próximamente



Ya disponible



Próximamente



Próximamente



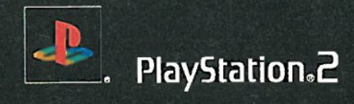
Próximamente

La ira del cielo...

...está más cerca de lo que piensas



Vive con honor. Ataca con sigilo.









EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Los mejores juegos del momento



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Ya tenemos debate montado en la redacción. Aunque es por buenos motivos. Os cuento. Resulta que nos hemos encontrado en estos últimos meses con dos juegos extraordinarios, que tienen incuestionables elementos en común, tanto en su argumento como en su desarrollo, y que compiten en calidad e incluso por el honor de convertirse en el mejor de su género y casi en el mejor de cualquier género. Como ya os habréis imaginado, se trata de «*Splinter Cell*» y «*Metal Gear Solid 2*», en este último caso en su edición especial que lleva la coletilla «*Substance*». Ambos tienen razones de sobra para encaramarse en lo más alto de un imaginario podium, aunque yo desde aquí os recomiendo que no dejéis de disfrutar de ninguno de los dos, pues os estaríais perdiendo dos de las experiencias más flipantes que se pueden tener frente a una consola.

Pero hete aquí que estando en esta tesitura, llega un juego y, así, como quien no quiere la cosa, se presenta como un pedazo de obra maestra que supera en muchos aspectos a los dos títulos de los que os hablaba antes. Se trata de «*Metroid Prime*», una espectacular aventura de gráficos excepcionales y con propuestas tan sugerentes como la de la inclusión de vista subjetiva en el género de las aventuras. Lejos de los gustos y preferencias de cada cuál, hay que tratar de ser objetivos a la hora de valorar la calidad, y por eso os aseguramos que no se nos han caído los anillos a la hora de otorgarle una puntuación escandalosa, la mejor de nuestra última época. Cuándo juguéis con él, comprenderéis por qué.

Por cierto que, hablando de «*Metal Gear*» y «*Splinter Cell*», no deja de resultar curiosa -y triste- la coincidencia de sus argumentos con estos convulsos tiempos que nos ha tocado vivir. En ambos hay amenazas para desestabilizar el mundo, con la posibilidad de ataques nucleares de por medio. Afortunadamente, estas aventuras nunca acaban en guerras con bombardeos a mansalva, ni nadie muere de verdad. Claro, que no dejan de ser juegos. Por eso no estaría mal que todos aquellos que parecen tener tantas ansias de apretar gatillos y botones rojos reales -da igual el país de procedencia- se compraran una consola, la que sea, y descargaran sus ansias belicistas en ella. Mejor nos iría a todos si los únicos disparos que hubiera en el mundo fueran los que se realizan con el botón de pad.



SPLINTER CELL - XBOX, PS2 Y GAMECUBE



METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE - XBOX Y PS2



METROID PRIME - GAMECUBE

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

¿Un futuro "telefónico"? La reciente presentación del Nokia N-Gage, un móvil que es una consola portátil, puede hacer que nos tomemos en serio lo que muchos apuntan desde hace tiempo: el juego con teléfonos móviles, que aseguran que va a crecer de forma imparable. Si la cosa prospera, quizá la próxima generación de consolas traiga agenda y llamada en espera...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

El "Prime-ro" de su especie. ¿Qué sentirían en su día los jugadores cuando se encontraron con el primer cartucho de plataformas? ¿o cuando aparecieron los juegos de rol? ¿y las aventuras? Por fin lo sé, porque gracias a «Metroid» he descubierto un género nuevo, las aventuras en primera persona, que estoy seguro que muy pronto van a arrasar en todas las consolas.



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Las ventajas de no hacer ruido. ¿Os pensáis que voy a hablar de infiltración y espías? No, en realidad lo de no hacer ruido va por «Metroid Prime», un juego que no ha necesitado bombo y platillo, sino calidad pura y dura, para ser el título que más nota ha llevado en ninguna consola de 128 bits. Y aunque no sea mi estilo de juego favorito, reconozco que es una auténtica joya para GC.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Las nuevas versiones de SPLINTER CELL

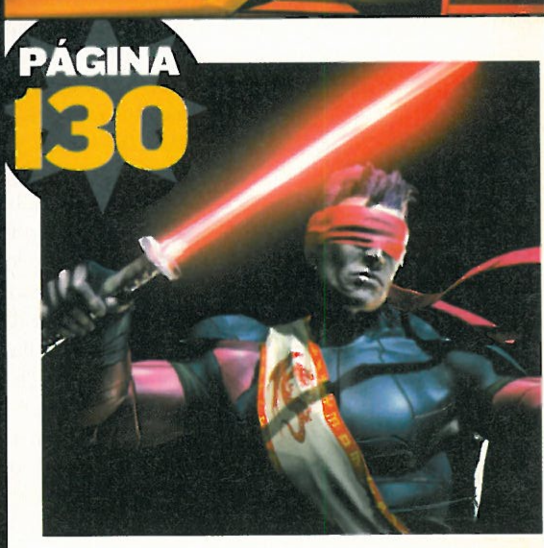
Con el sigilo que le caracteriza, el agente Sam Fisher ha intentado llegar a PS2 y GC sin que nadie se enterara. Pero nosotros le hemos seguido hasta China, y hemos logrado averiguarlo todo sobre su gran aventura.

PÁGINA 40

REPORTAJE

Toda la acción de Driver 3

Llega la tercera parte de la aventura que pretende desbancar a «The Getaway» y «GTA Vice City». ¡Abrochaos el cinturón!



PÁGINA 130

SUMARIO

10 El Sensor
Si os apetece conocer de primera mano cómo anda la cosa en el sector de los videojuegos, y también pasar un rato divertido lleno de buen humor, no os paséis de largo estas páginas de la revista.

18 Noticias
Ningún consolero de pro podrá decir que está al día de todo lo que "se cuece" en el mundo de los videojuegos si todavía no se ha leído esta sección. ¡Nuestros reporteros cazan todas las noticias!

32 Big in Japan
Nuestro popular corresponsal en tierras japonesas, Christophe Kagotani, se pasa el día vagando de compañía en compañía para traeros las últimas novedades desde el País del Sol Naciente.

- 32 → Soul Calibur 2
- 36 → Drag on Dragoon

47 Preestreno
Si os dicen que va a salir un juegazo en vuestra consola y no lo veis aquí, seguro que es mentira, porque sólo nosotros conseguimos probar las mejores betas de cada título antes de que se lance.

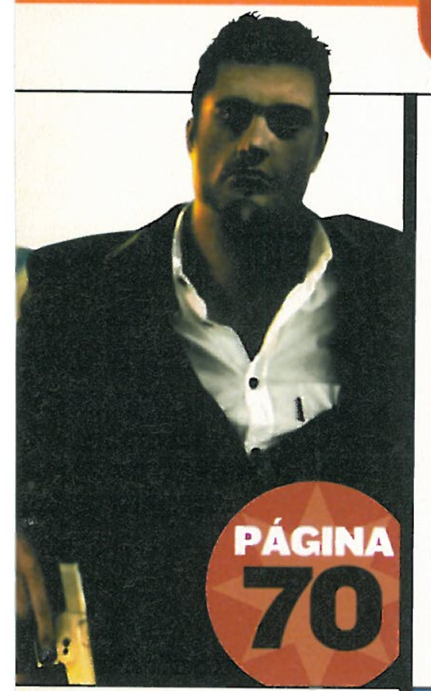
- 48 → Devil May Cry 2
- 52 → Panzer Dragoon Orta
- 54 → Indiana Jones y la Tumba del Emperador
- 56 → Shenmue 2
- 58 → Zelda: A link to the Past
- 60 → Dead or Alive Xtreme
- 62 → Steel Battalion
- 64 → Las Dos Torres
- 66 → Rayman 3 Hoodlum Havoc

68 Arcade Show
Si os pasáis el día jugando con el paraguas en casa para tratar de emular a Tiger Woods y Sergio García, pronto podréis dejar tranquila a la familia y seguir practicando vuestro "swing" con esta inusual recreativa dedicada al deporte del golf.

77 Novedades
La sección en la que estrenamos los mejores juegos de cada mes incluye unos títulos de lujo en este número. No os perdáis detalle, porque aquí vais a encontrar cantidad... y muchísima calidad:

- 78 → Metroid Prime
- 84 → Metal Gear Solid 2 Substance
- 88 → Resident Evil Zero
- 94 → The Mark of Kri
- 96 → NBA 2k3
- 98 → Vexx





PÁGINA 70

PREESTRENO

Vuelve la leyenda de Devil May Cry 2

PÁGINA 48

Dante y su nueva amiga Lucia están dispuestos a derrotar a los demonios en PS2. ¿Les ayudaréis?



GUÍA COMPLETA

Mortal Kombat, sin límites

En esta exhaustiva guía encontraréis los golpes de todos los luchadores que participan en el torneo más salvaje.

PÁGINA 82

NOVEDAD

Metroid Prime, la aventura más flipante



La llegada de Samus Aran a GC nos tiene alucinados. ¿Es el mejor juego de la historia?

100 → Dr. Muto
102 → Dead to Rights
104 → Ape Escape 2
106 → Dakar 2
108 → Otros Lanzamientos

110 Los Mejores
Nuestras listas de imprescindibles son la mejor ayuda para escoger vuestra próxima compra para vuestra consola: tenéis todos los juegos ordenados por consolas y géneros, y sus notas actualizadas.

114 Periféricos
En estas páginas encontraréis todo tipo de aparatos que se pueden conectar a vuestra consola, de-de volantes, pistolas o mandos de control, hasta tarjetas de memoria o pantallas LCD portátiles, para que jugar os resulte aún más emocionante.

120 Trucos
Si por más que lo intentáis no descubrís la solución a ese puzzle que os tiene atascados, en esta sección tenéis la solución a todos vuestros males. Pedid lo que sea que necesitéis, y nuestro experto en trucos os "soplará" todos los pasos a seguir.

144 Teléfono Rojo
Al mayor experto del mundo de las consolas no hay rumor que se le escape, ni noticia que no conozca, porque es un auténtico "empollón" de los videojuegos. Os retamos a probar su sabiduría.

150 Escaparate
El mundo de los videojuegos está complementado por todo tipo de productos, como libros, cómics, o muñecos. Aquí os mostramos las novedades.

TODOS LOS JUEGOS

PlayStation 2
Ape Escape 2. . . . .104, 120
Big Mutha Truckers. . .120
Club Football. 26
Contra Shattered Soldier 108, 120
Dakar 2. 106
Devil May Cry 2. 48
Dr. Muto. 100, 120
Drag on Dragoon. 36
Driver 3. 70
Expediente X. 28
FIFA 2003. 120
Final Fantasy X. 120
Indiana Jones y la tumba del Emperador. 54
La venganza de Lobezno.18
Las Dos Torres. 120
Legends of Wrestling 2.120
Los Sims. 120
Metal Gear Solid 2. . . .121
MGS 2 Substance. .84, 121
Minority Report. 121
Mortal Kombat V. 122
Mortal Kombat Deadly Alliance. 130
NBA 2k3. . . . . .96, 121
NBA Live 2003. 121
Pac-Man World 2. 122
Pride. 24
Pro Beach Soccer. 24
Rayman 3: Hoodlum Havoc 66
Roland Garros. 24
Rygar: the Legendary Adventure. 22
Silent Scope 3. . . .108, 122
Sly Raccoon. 122
Soul Calibur II. 32
Space Channel 5 v.2. . . . . .108, 122
Splinter Cell. 40
Starsky y Hutch. 28
The Getaway. 122
The Mark of Kri. . . .94, 122
Vexx. 98
X-Men: Next Dimension. 122
Rayman 3: Hoodlum Havoc 66
Roland Garros. 24
Sega GT 2002. 126
Serious Sam. 126
Shenmue II. 56
Soul Calibur II. 32
Starsky y Hutch. 28
Steel Battalion. 62
The House of the Dead 3. 22
Tiger Woods 2003. 126
Vexx. 98, 126
X-Men: Next Dimension. 126

Xbox
Club Football. 26
Dakar 2. 106
Dead or Alive Xtreme. . .60
Dead to Rights. . . .102, 126
Dr. Muto. 100
Driver 3. 70
Dynasty Warriors 3. . . .126
Expediente X. 28
Indiana Jones y la tumba del Emperador. 54
La venganza de Lobezno.18
Men of Valor: Vietnam. .26
MGS 2 Substance. 84
Mortal Kombat Deadly Alliance. 130
MX Superfly. 108, 126
NBA 2k3. 96
Las Dos Torres. 64
Panzer Dragoon Orta. . .52
Pro Beach Soccer. 24
Project Zero. 19

PSone
Allstars Racing. 108
Digimon World 2003. . .129
El Planeta del Tesoro. 129
NBA Live 2003. 129
Simpsons Wrestling . . .129

GameCube
Blood Omen 2. 124
Dakar 2. 106
Dr. Muto. 100, 124
Driver 3. 70
La venganza de lobezno. 18
Las Dos Torres. 64
Legends of Wrestling 2.124
Metroid Prime. 78, 124
Mortal Kombat Deadly Alliance. 130
NBA 2k3. 96
Rayman 3: Hoodlum Havoc 66
Resident Evil Zero. .88,124
Sonic Adventure DX. . . .18
Soul Calibur II. 32
Splinter Cell. 40
Starfox Adventures. . . .124
Starsky y Hutch. 28
Super Smash Bross Melee. 124
Vexx. 98

GBA
007 Nightfire. 28
Bubble Bobble. . . .108, 127
Contra Advance. 127
Contra Alien Wars. 108
Duke Nukem Advance. 127
Harry Potter y la Cámara Secreta. 127
Las Dos Torres. 127
Mario Kart Super Circuit. 127
Mortal Kombat Deadly Alliance. 127
Starsky y Hutch. 28
Tomb Raider: The Prophecy. 127
Zelda: A Link to the Past. . . .58

GBC
El Planeta de los Simios. 128
Hamtaro. 128

RAYMAN® 3

HOODLUM HAVOC

Nuevas armas, Nuevos poderes,
Nuevos enemigos



GAME BOY ADVANCE









¡LOS HÉROES DE LOS JUEGOS TAMBIÉN LIGAN!

Parejas de moda en San Valentín

"La primavera la sangre altera", y como los personajes de los videojuegos poco a poco se cansan de salvar el mundo en solitario, están buscando "aventuras" de verdad. Mirad las parejas que descubrimos el pasado Día de los Enamorados:

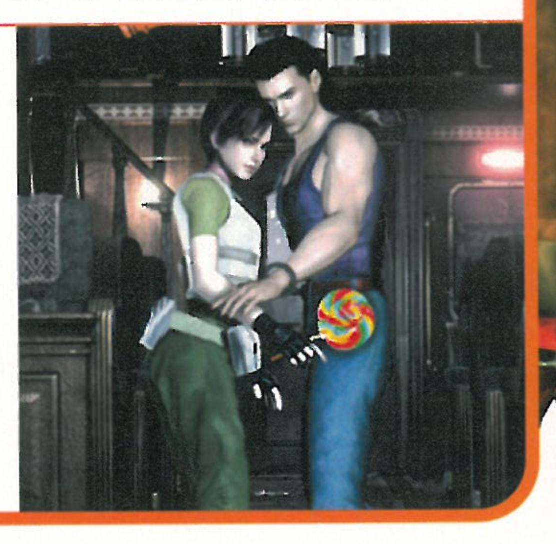
TIDUS, RIKKU Y YUNA

Desde que se han cambiado de look para aparecer en el próximo **«Final Fantasy X-2»** de PS2, **Tidus** no se termina de decidir entre "entrarle" a **Yuna** o a **Rikku**. Normal, con los "encantos" que ahora muestran estas chicas en el juego (porque "muestran" de todo...), es fácil de entender que el pobre no deje suelta a ninguna. ¡No vaya a ser que se las quiten!



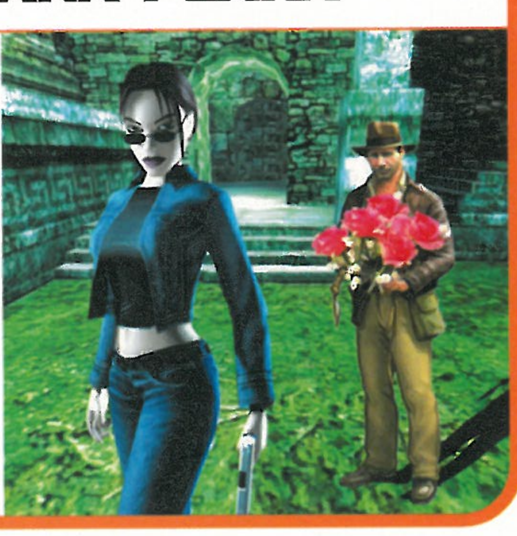
BILLY Y REBECCA

Cuando se ve en una situación de mucho peligro, la buena de **Rebecca Chambers** sabe hacerse la dura, pero en realidad es como una niña con una piruleta. Menos mal que anda cerca **Billy Coen**, un tipo con muy malas pulgas pero que, en el fondo, está muy enamorado de la chica. ¿Es que no lo habéis visto en **«Resident Evil Zero»**? Que no estáis atentos...



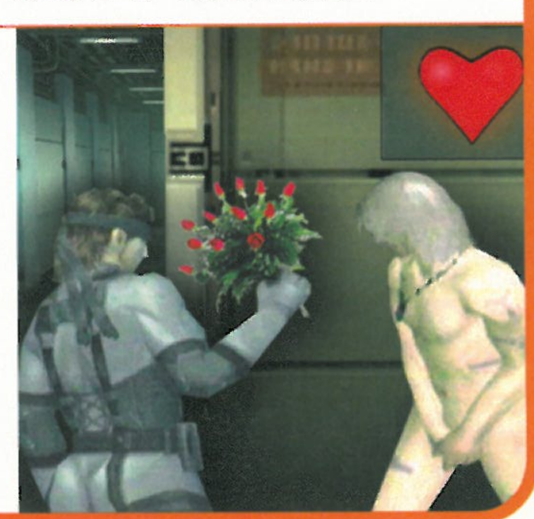
INDIANA Y LARA

Indiana Jones siempre ha sido un admirador secreto de **Lara Croft**, aunque nunca se atrevió a recocerlo. Por eso ahora que va a salir en un videojuego, ha aprovechado la ocasión para declararle su amor a nuestra heroína favorita. ¡Menos mal que ella es fiel a nosotros, y le ha dejado plantado! Es que Hobby es mucha Hobby...



RAIDEN Y SNAKE

Claro, si se veía venir. Después de compartir tantas experiencias y fuertes emociones juntos, estaba claro que entre ambos acabaría naciendo algo más que una amistad, sobre todo después de que **Raiden** se haya paseado "en cueros" por el juego. El bueno de **Solid** no tuvo por más que ofrecerle un bonito ramo de rosas. ¿Como acabará la cosa?





SUBEN

▲ **NOKIA N-GAGE,** el móvil que también es una consola portátil, que va a competir con GBA.

▲ **METROID PRIME,** que ha logrado superar todas las expectativas y nos ha alucinado tanto, que pensamos que es el mejor juego de consola.



▲ **UBI SOFT,** por las atractivas conversiones de su sensacional aventura «Splinter Cell».

▲ **LAS DIFERENTES CONVERSIONES** de grandes juegos como «Splinter Cell», «MGS 2 Substance» o «Las Dos Torres». ¡Los mejores juegos son para todos!

▼ **MICROSOFT,** que ha anulado el lanzamiento en Europa de «Kakuto Chojin» debido a las malas críticas que ha tenido en Japón y EE.UU.



▼ **TOMB RAIDER,** que se vuelve a retrasar un poco más, esta vez hasta abril. ¡Parece que Lara no se decide a salir!

▼ **SEGA SPORTS,** que ha anunciado que va a dejar de lanzar sus próximos títulos deportivos a GameCube.

▼ **KONAMI,** por lanzar a precio de estreno en PS2 lo que no es sino un "remake" de «MGS 2».

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

DANTE Y LUCIA

Por muy solitario que sea uno, está claro que no se puede estar siempre matando bichos solo. Así que **Dante** ha buscado una compañera que vaya con él, se vista como él, se transforme como él, vamos, lo típico. ¿Y quién mejor que **Lucia** para acompañarle en **«Devil May Cry 2»**?

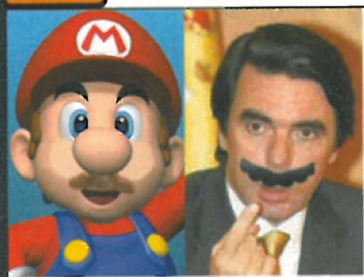
TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



@ El bigote de Super Mario, parece "made in Aznar".

La verdad, comparándolos a ambos, se les ve un aire parecido algo sospechoso...

El yo-yo de «Haven»: el arma más sanguinaria de la historia de los videojuegos.

Para sanguinario mi primo, que es tan malo jugando con el Focus, que en «Colin McRae 3.0» no deja títere con cabeza.

@ Que lo mejor de esta sección es lo que escribimos nosotros, los lectores.

Hombre, pues gracias por la parte que nos toca, que por lo visto es ninguna, no te digo...

@ La publicidad de «Haven» que sale en la revista. Por lo visto, Virgin sí que sabe lo que nos gusta a los jugones.

Eso, a "los jugones", porque nos tememos que a "las jugonas" no les debe poner muy contentas, precisamente.

La motosierra que me he comprado después de jugar una partida a «GTA Vice City».

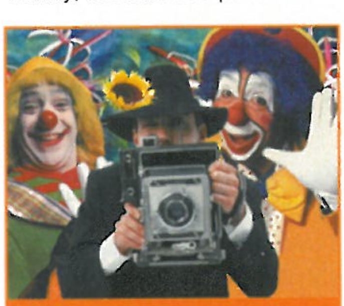
¿Y eso? ¿Es que había algún árbol cerca que no te dejaba jugar a gusto y lo has talado?

@ Que la"semana blanca" de los exámenes sea la "semana consolera" para más de uno.

¡A ver si se deciden a iniciar una carrera sobre videojuegos!

@ Los gráficos tan cachondos del nuevo «Zelda» de GC. ¡Si parecen de "South Park"!

Sólo que, en lugar de matar a Kenny, rescatamos princesas.



@ La cara de felicidad que tenéis todos en las fotos para las reviews. ¿Pero quién sujetaba la cámara?

Tuvimos que hacer de todo para lograr que sonrieran, porque a algunos les salía una cara de camello con estreñimiento que no veas.

@ El diseño de la nueva GBA SP. Por cierto, ¿qué significa eso de "SP? ¿"Spain"?

Es algo así como "super-pequeña-chachi-guay-mola".

NO MOLA



@ Que hagáis concursos para participar con móviles. ¿Y qué pasa con los que no tienen?

Ellos pueden enviar el correo por paloma mensajera. O por tam-tam, si lo prefieren...

@ Que en «WRC II», cada vez que el coche salte, el juego se acabe convirtiendo en todo un simulador de vuelo.

Claro, y cuando caes, te haces tortilla. Así tienes tres juegos en uno: de coches, de aviones, y un simulador de cocina.

@ Que regaléis una gorra en invierno. ¿Qué pasa, que regalaréis una bufanda de Hobby Consolas en verano?

¿Queréis una bufanda? ¿Y qué hacemos ahora con los gorros de nieve que os guardábamos?

@ Que en «Enter the Matrix» no vayamos a poder controlar a Neo, Morfeo o Trinity.

Intentaron hacerles un motion capture, pero como se movían más rápido que los sensores, no hubo forma de "cazarles".

@ Que cuando superáis las 200 páginas en la revista lo ponéis en portada, como si fuera todo un récord.

¡Anda éste! ¿Te han mandado alguna vez hacer en clase un trabajo de 200 páginas y tenerlo listo en un mesecito?

@ Tantas conversiones para GB Advance, ya solo falta que pronto saquen una de la famosa serie "Verano Azul".

Uy, si les das ideas, sacarán "Verano Azul Fighting", "Médico de Familia Party" y "Al Salir de Clase Racing".



@ Que Nintendo saque una GBA iluminada, y nos fuerce a comprarla.

Hombre, no imaginamos a los chicos de Nintendo llevándote de las orejas a la tienda, la verdad...

@ Que se vendan millones de «Pokémon». ¡Si son iguales!

Esto, más que una fiebre, se está convirtiendo en una gripe.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Los «Final Fantasy» deberían ser online a partir de ahora?

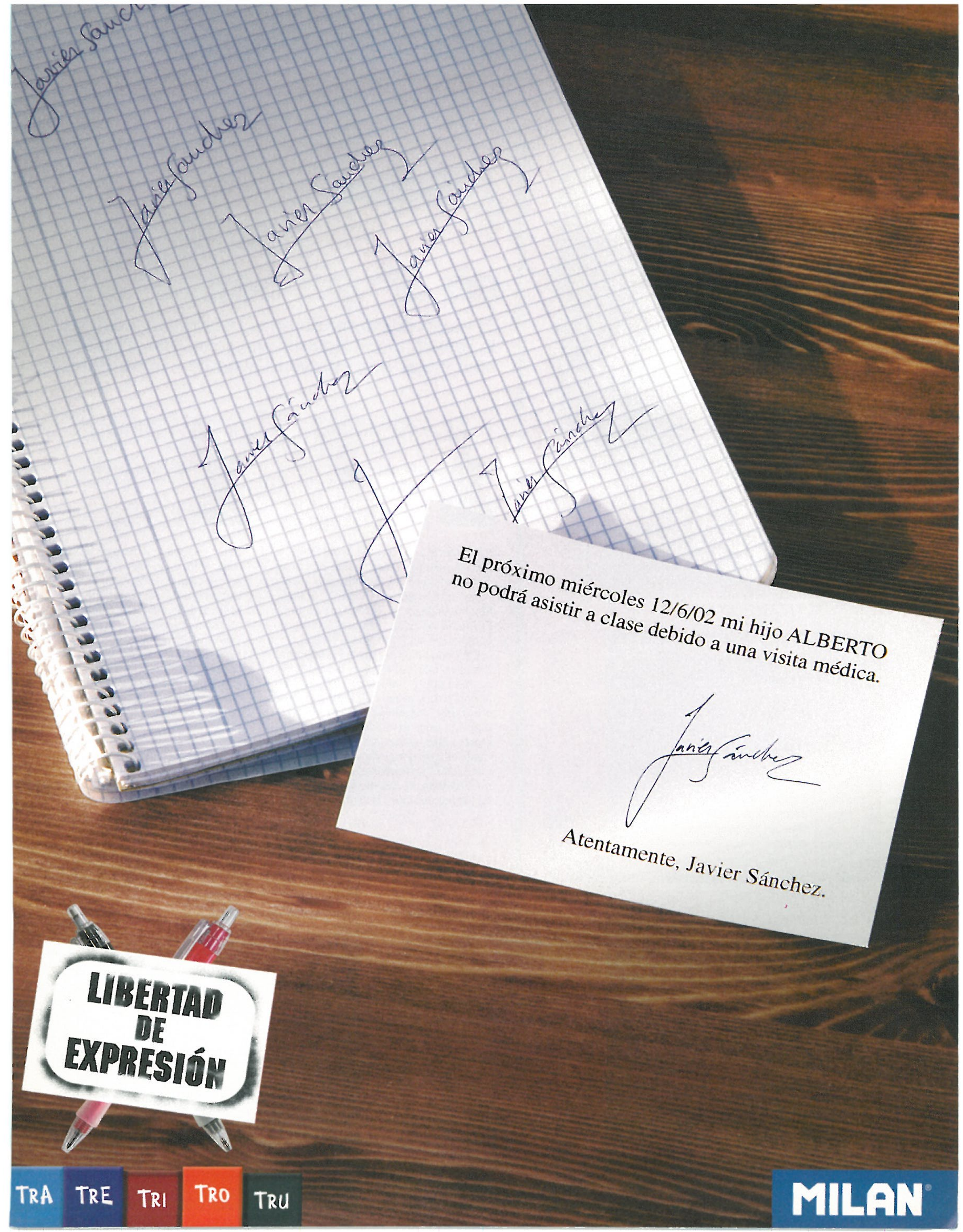
Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Algo hay que cambiar en los «FF» para que dejen de ser monótonos, pero eso del online supone mucho gasto para los usuarios. Ya veremos cómo sale «FFXI», y quizá con una sola entrega online baste. **(Daniel Solleiro)**

■ Por supuesto que sí, pero eso no significa que tengan que desaparecer los «FF» "offline". En el futuro, todos deberían estar pensados para partidas en red, pero al mismo tiempo uno pueda desconectarse y jugar en solitario. **(JACHi)**

■ Esta pregunta aún no tiene respuesta, ya que soy fan de la saga y me he jugado todos los

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »


El próximo miércoles 12/6/02 mi hijo ALBERTO
no podrá asistir a clase debido a una visita médica.
Atentamente, Javier Sánchez.
LIBERTAD
DE
EXPRESIÓN
TRA
TRE
TRI
TRO
TRU
MILAN

La imagen del mes



PARA VER «SPLINTER CELL» SOMOS CAPACES DE IR A CHINA SI HACE FALTA

¡Vaya que si somos capaces! Y de recorrer la Gran Muralla a pie, como hizo nuestro "dire" Manuel del Campo (bueno, sólo una parte, que 6.000 kilómetros son muchos...). Todo sea por ser los primeros en jugar a las versiones para PS2 y GC de «Splinter Cell», que como sabéis, Ubi Soft está programando en China.

Lo que dice la prensa...

Diario Sur, 12 de enero

"... esos padres que abominan de los videojuegos, [...] más horas se pasan en el sofá siguiendo con baboseante atención la pantalla de la TV ..."

HC: Sí, comiendo patatas y rascándose el trasero como Homer Simpson. ¡Que hay que dar ejemplo!

ABC, Suplemento Teknológica, 30 de enero

"Un uso responsable de las horas de juego no sólo permitirá al usuario disfrutar de los videojuegos, sino que no se verá perjudicado por los posibles efectos que a largo plazo puedan tener sobre él."

HC: No hay que olvidar que los videojuegos son, al fin y al cabo, sólo un método de entretenimiento, ¿no?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Mejor «Metroid Prime» con vista en 3ª persona?

El juego de Nintendo ha causado sensación en la revista, pero algunos se preguntan si hubiera sido mejor con una vista al estilo «Tomb Raider».

La nueva



David Martínez
Redactor de Hobby Consolas

Aventuras en la nueva dimensión

Mientras me jugaba «Metroid Prime» tenía la misma sensación que cuando vi por primera vez «Virtua Racing» y «StarWing» en Megadrive y Super NES, la de tener delante de mí un pedazo de futuro. El hecho de pasar la aventura a una perspectiva subjetiva, ya lo verás, Richi, se irá imponiendo en todos los géneros. Gracias a este nuevo punto de vista, uno se mete más en la historia, es capaz de acciones más variadas sin necesidad de programar complicadas rutinas de animación y encima puede disfrutar de los efectos más avanzados (el propio «Metroid» es el mejor ejemplo de ello). Y eso no es todo: ¿se te ocurre alguna manera más realista de investigar que a través de tus propios ojos? No seas anticuado.

«Metroid Prime» es un pequeño paso para las aventuras, pero uno enorme para todos los jugadores. Un auténtico pionero de los juegos que nos van a llegar en el futuro.

La clásica



Ricardo del Olmo
Colaborador de Hobby Consolas

«Metroid» peca de "subjetividad"

Yo creo, David, que no eres plenamente consciente de lo que implica cambiar la perspectiva de «Metroid» de primera a tercera persona: implica cambiar la esencia de la saga «Metroid», que para mí es una de las mejores de la historia. Vale, quizás a algunos les importe un bledo eso de la esencia, pero lo que sí les importará es saber que requiere mucho más esfuerzo (y por tanto se valora más) hacer un buen juego en tercera persona, que uno en primera. Además, tampoco podemos ignorar lo que ha ocurrido con «Metroid» al pasar la perspectiva a primera persona: que el sistema de control se ha convertido en un extraño híbrido entre los juegos de disparos subjetivos y las aventuras en tercera persona.

Por hacerse el original con esa perspectiva, «Metroid Prime» no sólo ha perdido su espíritu, sino también un montón de posibilidades propias de las aventuras clásicas.

Y tú ¿qué opinas?

capítulos, y me asusta un poco la idea de un «FF» online. Le habrán quitado jugabilidad, o quizá diversión, pero sobre todo argumento. Pero no podemos opinar de algo que aún no conocemos, así que hasta que no llegue «FF-XI» y demuestre sus posibilidades, no podremos decir si queremos más, o lo desechamos de nuestras mentes.

(Raúl Vela)

■ La magia de los «FF» debe descubrirla cada uno por sí mismo, y aunque gozaremos de menos vídeos, habrá más labor de actuar en equipo que de hablar con personajes.

(David Álvarez)

■ Los «Final Fantasy» son todos obras maestras, pero creo que «Final FantasyXI» no está bien, porque a todos los fans les gustaría seguir una historia, y no luchar todo el rato con amigos. La idea no está mal del todo, pero creo que lo mejor es seguir jugando y disfrutarlos.

(Luis Argüelles)

EL MES QUE VIENE: ¿COMPRARÍAIS GBA SP TENIENDO LA PRIMERA?

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Alejandro García Alcarria, Roberto Ávila Vargas, Mario, Manuel Castro, Iñigo, Fernando Antúnez, Dark Ryu, Sisco Ariño, Diego Casas García y un e-mail anónimo.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA Vice City	(PS2)	1	3
2	Tekken Tag T. (Platinum)	(PS2)	-	1
3	The Getaway	(PS2)	2	2
4	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	6	4
5	WRC II Extreme	(PS2)	-	1
6	FIFA Fútbol 2003	(PS2)	4	3
7	Mortal Kombat D.A.	(PS2)	-	1
8	Las Dos Torres	(PS2)	3	2
9	Kingdom Hearts	(PS2)	5	3
10	Gran Turismo 3 (Platinum)	(PS2)	-	1



GTA Vice City
Tommi Vercetti no tiene ningún reparo en quedarse apalancado en el primer puesto de la lista de ventas de juegos en nuestro país. Y cualquiera se atreve a decirle nada... ¡no vaya a ser que saque una recortada como en su juego!



SPLINTER CELL
Está claro que, en estos momentos, hablar de Xbox significa hablar de Sam Fisher, el agente secreto de moda, que muy pronto espiará en PS2 y GC.



LAS DOS TORRES
El impacto logrado por la segunda película de esta trilogía no sólo ha causado estragos en los cines del país, sino también en la consola de Sony. ¡El juego se vende como churros!

Por consolas

PS2
1 GTA Vice City
2 Tekken Tag Tournament (Platinum)
3 The Getaway
4 Pro Evolution Soccer 2
5 WRC II Extreme

PSONE
1 FIFA Fútbol 2003
2 Metal Gear Solid Band
3 F1 Racing Champ.
4 Harry Potter y la Cámara Secreta
5 Castlevania Chronicles Band

XBOX
1 Mortal Kombat Deadly Alliance
2 Splinter Cell
3 Blinx
4 Prisoner of War
5 FIFA Fútbol 2003

GB COLOR
1 Harry Potter y La Cámara Secreta
2 Dragon Ball Z: Guerreros de Leyenda
3 Pokémon Cristal Color
4 Zelda: Oracle of Ages
5 Super Mario Bros. DX

GB ADVANCE
1 Super Street Fighter II Turbo Revival
2 Final Fight One
3 Golden Sun
4 Super Mario Advance 3 Yoshi's Island
5 Las Dos Torres

GAMECUBE
1 Eternal Darkness
2 Super Mario Sunshine
3 Mario Party 4
4 Mortal Kombat Deadly Alliance
5 StarFox Adventure

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 16 al 21 de enero — Datos cedidos por Magic Box

1 Pocket Monster Sapphire (GBA)
2 Pocket Monster Ruby (GBA)
3 Unlimited: SaGa (PS2)
4 Mario Party 4 (GC)
5 Actual Combat Pachislot Moujyuous (PS2)
6 Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
7 Ratchet & Clank (PS2)
8 World Soccer Winning Eleven 6 Final E. (PS2)
9 Battle Network Rockman EXE 3 (GBA)
10 Metal Gear Solid 2 Substance (PS2)

POCKET MONSTER SAPPHIRE
La llegada de Pokémon a GBA está siendo una auténtica locura en las tiendas niponas. ¡La fiebre por hacerse con todos ellos ha vuelto!

En EE.UU.

Del 20 al 27 de enero — Datos cedidos por Games Chart

1 Grand Theft Auto Vice City (PS2)
2 Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist (GBA)
3 Kingdom Hearts (PS2)
4 M & Ms Blast (GBA)
5 Harry Potter & the Chamber of Secrets (PC)
6 Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
7 Lord of the Rings - The Two Towers (PC)
8 Super Mario Sunshine (GC)
9 Men In Black 2 (GBA)
10 Mario Party 4 (GC)

GRAND THEFT AUTO VICE CITY
Fieles a las últimas novedades, los usuarios americanos continúan robando coches y arrasando todo lo que encuentran... en su PS2.

En Gran Bretaña

Del 20 al 27 de enero — Datos cedidos por Games Chart

1 The Getaway (PS2)
2 GTA Vice City (PS2)
3 Harry Potter The Chamber of Secrets (PS2)
4 FIFA Football 2003 (GC, GBA, XB, PS2)
5 James Bond 007: Nightfire (PS2, GC)
6 Lord of The Rings - The Two Towers (PS2)
7 Tom Clancy's Splinter Cell (XBOX)
8 Tony Hawk's Pro Skater (GC, GBA, XB, PS2)
9 WWE Smackdown! Shut Your Mouth (PS2)
10 Pro Evolution Soccer 2 (PS2)



THE GETAWAY
Se ve que a todos los ingleses les encantaría recorrer Londres como lo hace Mark Hammond en esta aventura, porque su juego sigue fijo en lo más alto de la lista.

La cifra

50.000.000 ES EL NÚMERO DE PS2 QUE SE HAN VENDIDO YA EN TODO EL MUNDO. ¡Y LAS QUE QUEDAN!


DAKAR™2


EL JUEGO OFICIAL DEL RALLY
Paris-Dakar™ Rally, Dakar 2™ and Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All Rights Reserved. Product under license from ASO S.A. All trademark rights reserved © ASO S.A. All manufacturers, automobiles, names brands and associated imagery and logos are trademarks and or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.
AKlaim
NINTENDO GAMECUBE
3 Marzo'03
PlayStation 2



















NUEVOS JUEGOS–TODAS LAS PLATAFORMAS

¡Los superhéroes quieren invadir las consolas!

Coincidiendo con su éxito en el cine, estos tíos en mallas están dispuestos a salvar el mundo en todas las consolas. Las aventuras enmascaradas son el género de moda para los próximos meses.

HULK, también conocido como La Masa, era un brillante científico hasta que sufrió las radiaciones de un experimento y se convirtió en este bruto de color de rana.

«LA VENGANZA DE LOBEZNO» será el nuevo juego de la Patrulla X, liderado por este agresivo personaje, y se estrenará a la vez que la próxima película.

El 18 de abril, justo a la vez que se estrene en todos los cines la película "X-Men 2", llegará a las consolas de nueva generación «La Venganza de Lobezno», un juego de lucha que estará protagonizado por el personaje más cañero de La Patrulla X (o sea, los "X-Men", para los más sibaritas). Sin embargo, el mutante de las garras de adamantium (¡un metal más resistente que el acero!) no será el único encapuchado que nos ayude a salvar el mundo en los próximos meses. También tendremos los estrenos jugables de «Daredevil» (marzo en GBA, después del verano en PS2), un abogado ciego que por las noches se convierte en un vengador, y de «Iron Man» (GBA), el hombre de hierro, ambos inspirados en los personajes de los cómics la Marvel.

Por su parte, Batman también nos brindará un nuevo episodio de lucha contra el crimen en «Dark Tomorrow», que va a ha-

LOS MEJORES 2002–HOBBY CONSOLAS

Y el Oscar será para...

La masiva participación nos obliga a retrasar la entrega de los premios.

Todavía estamos anonadados. Son tantas las cartas y mensajes a través de móvil que estamos recibiendo para elegir a Los Mejores de 2002 -se cuentan por miles-, que hemos tenido que posponer la publicación de los resultados para más adelante, en principio para mayo. Os adelantamos que la cosa está muy reñida. ¡Que emoción!



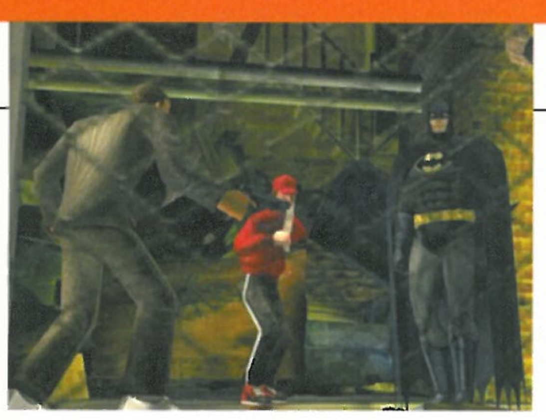
NOTICIAS BREVES



«BURNOUT 2» Y «LOS SIMS», EN XBOX Y GC
Estos dos juegos ya tuvieron su oportunidad en PS2, y van a llegar a Xbox y GC en mayo y junio respectivamente. Los dos tendrán novedades, claro.

¡NUEVOS PACKS DE PS2!
Sony acaba de lanzar cuatro nuevos packs de su consola más un juego por 260 €. Los títulos que podéis elegir son «The Getaway», «Kingdom Hearts», «Ratchet & Clank» o «Sly Raccoon». ¡A por ellos!

GOKU SIGUE CRECIENDO
«Dragon Ball Z Budokai» va a dejar de ser exclusivo de PS2



EN « BATMAN DARK TOMORROW» controlaremos al señor de la noche para derrotar al crimen en Gotham City.



BATMAN podrá utilizar todos sus gadgets, incluido el espectacular batarang



EL JUEGO DE DAREDEVIL estará basado en la película que se estrena a principios de marzo. No os la perdáis.

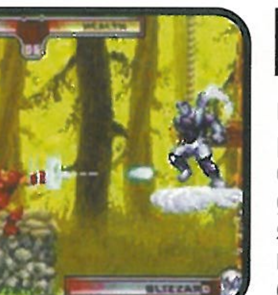
«LA VENGANZA DE LOBEZNO» mezclará los combates más salvajes con algunos toques aventureros.

DAREDEVIL no puede ver, pero utiliza su sentido del oído como si se tratase de un radar. Su papel en la película correrá a cargo de Ben Affleck.

cer su aparición estelar en todas las consolas en abril, y que combinará los combates cuerpo a cuerpo con otros niveles de infiltración y aventura.

Para rematar la jugada, «Hulk», más conocido en el barrio como "La masa", también prepara película y videojuego para este verano, y la Liga de la Justicia, un grupo formado por Superman, Linterna Verde y Wonder Woman, tiene previsto hacer su debut en GBA por las mismas fechas.





SUPERMAN Y SUS COLEGAS de la Liga de la Justicia se darán un paseo por la portátil de Nintendo (Izquierda) gracias a Midway. Por su parte, Activision será responsable del regreso de Ironman (Derecha).

este verano, en que saldrá también para GameCube.

«METROID PRIME» TENDRÁ UNA SECUELA
Cuando la primera parte está de plena actualidad, Retro Studios ha reconocido que el desarrollo de su secuela ha comenzado ya, y saldrá a lo largo de 2004.

VUELVE «HITMAN»
Por mucho que intente dejar sus "encargos", este mafioso tendrá que continuar en la brecha con «Hitman 3», que saldrá el año que viene para las tres consolas de 128 bits

JUEGA A GAMECUBE POR MENOS DINERO
La serie Player's Choice por fin llega a GC, con sus mejores juegos a sólo 30 €. Los primeros títulos que se van a sumar a esta lista de privilegiados son «Pikmin», «Luigi's Mansion» y «Super Smash Bros. Melee».

CONVERSIÓN-XBOX

¿Posaréis para esta foto?

El terror de «Project Zero» va a regresar esta primavera.



Miku, una chica con poderes, se adentra en la Mansión Himuro armada con... una cámara de fotos. Así comenzaba en PS2 «Project Zero», una escalofriante aventura de terror que llegará en primavera a Xbox. Lo va a distribuir Microsoft, quien se ha asegurado de mejorar los gráficos, y añadir nuevos fantasmas, trajes y hasta un final alternativo. ¿Habéis comprado ya vuestro carrete?

NUEVA CONSOLA-NOKIA

¡Eh Lara, te llamo desde mi consola!

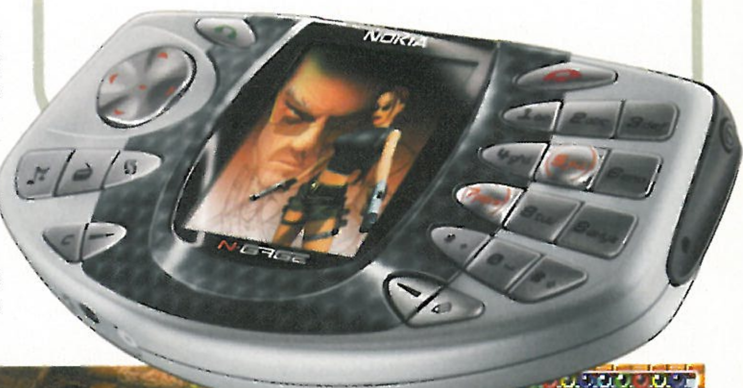
Nokia presentó en Londres el nuevo N-Gage, un invento que reúne las prestaciones de un móvil con las de una consola... ¡en un sólo aparato!

El pasado 5 de febrero asistimos en Londres a la presentación de N-Gage, el "móvil-consola" que está desarrollando Nokia para hacer competencia a la mismísima GBA. Similar en su diseño a la portátil de Nintendo, N-Gage usa también cartuchos como soporte para los juegos, y gracias al apoyo de compañías como Sega, Taito, Activision, Eidos o THQ, vamos a poder disfrutar en ella de títulos muy conocidos: «Red Faction», «Sonic» o «Tomb Raider» (una genial versión en 3D igual a la de PSone).

Si a esto le unimos los juegos desarrollados por Nokia, y que N-Gage contará con características como reproducción de MP3, e-mail, la posibilidad de descargar contenidos para los juegos y competir en modos multijugador, parece que sus posibilidades de éxito están por las nubes. Su precio rondará los 400 euros, y en Nokia no quisieron soltar prenda todavía sobre el precio de los cartuchos. Eso sí, aún queda tiempo para jugar con él, ya que su lanzamiento está previsto para Navidad.

ASÍ ES EL NOKIA N-GAGE

- Dimensiones (mm): 133,7 x 69.7 x 20,2 mm
- Peso: 137 gramos.
- Pantalla: 176 x 208 pixels, luz trasera y hasta 4096 colores.
- Batería: Litio recargable, con autonomía de entre 3 y 6 horas para los juegos.
- Otras características disponibles para juegos: 4 MB de memoria para guardar partidas, vibración interna, juegos multijugador con tecnología "Bluetooth".
- Soporte de los juegos: cartuchos MMC de 64 MB.
- Precio de N-Gage: 400 euros (66.500 ptas)

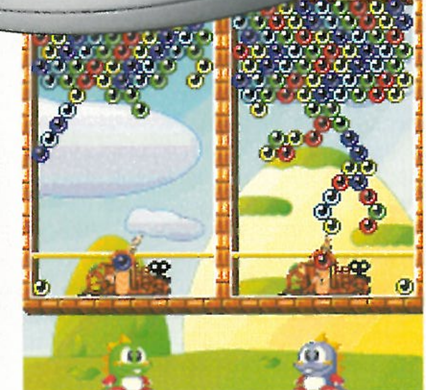




"THE EYE", la enorme noria situada en pleno Londres, fue el lugar donde tuvo lugar la presentación. ¿Distinguís el diminuto tamaño del N-Gage?



«TOMB RAIDER» tendrá una pinta así de increíble. ¡Como si jugásemos en PSone!



«PUZZLE BOBBLE» será otro de los juegos conocidos que saldrán con el nuevo N-Gage.

INTERNET ON LINE

Los chips, más baratos para Xbox

La bajada de precios de Xbox provoca que Microsoft no saque muchos beneficios con cada consola que se vende. Pero con el acuerdo al que ha llegado con nVidia (quien fabrica su chip principal), la compañía podrá reducir el coste de producción.

GBA se pasa al mundo multimedia

Toshiba lanzará en Japón un periférico desde mayo, que permitirá reproducir dibujos animados en GBA. Empresas como Bandai van a crear capítulos de 24 minutos, que se venderán en unas tarjetas de memoria especiales, y el precio del aparato (dibujos aparte) será de 25 euros.

«Brute Force», hecho para la Red

El nuevo juego de acción de Microsoft «Brute Force», va a incluir opciones de juego en red, modos multijugador, mapas y niveles descargables, y otras opciones aún por implementar, que podréis disfrutar a partir de junio.

Rare, en Internet gracias a Microsoft

Según André Vrignaud, un miembro del equipo de Xbox Live!, Rare está trabajando en un juego online para Xbox, quizá «Perfect Dark Zero», aunque aún no lo confirmó.

Autoescuelas virtuales en Japón

Sega Japón ha fabricado un simulador de conducción que incluye volante con vibración y frenos ABS), para usarlo en las autoescuelas niponas. Se usará a partir de primavera.

«True Fantasy Live», online masivo

Este RPG online para Xbox va a ser el primero en permitir la participación de miles de jugadores al mismo tiempo.

WEB DE MODA

http://www.webcindario.com/juegosparatodos

Varios lectores han creado una nueva página web destinada a hacer una petición a las compañías de videojuegos, para que bajen el precio de sus títulos. Aquí la ponemos para que le echéis un vistazo.



Aquí tenéis otras webs de interés:

- www.metroid.com
- www.n-gage.com
- www.acclaim.es



en voz baja

por javier abad

➔ Chismes, rumores, chismorreos, especulaciones... ¿acaso estamos en "Tómbola"? Que no hombre, no. Es que acabáis de colaros en la sección en la que podéis conocer "secretos" como el que habla de que **el próximo capítulo de «GTA» se va a desarrollar en Los Angeles,** y estará ambientado en los disturbios que hubo en esa ciudad hace años. Ponedle música de rap y listo.

➔ Y es que no cabe duda de que los juegos que mezclan conducción y acción salvaje están de moda. Dicen que por eso **Sony ha llegado a un acuerdo con Papaya, un grupo de programación bastante desconocido hasta ahora, para que programe «The Runner»,** un título de ese estilo que podría verse en el próximo E3, en mayo.

➔ Ahora, que si lo vuestro son las plataformas, también vais a tener "carnaza" en 2003, porque dicen que las segundas partes de **«Jak & Daxter» y «Ratchet & Clank» están ya en marcha.** Claro, que tras del gran éxito de los originales, tampoco hacía falta ser adivino para poner en circulación el rumor.

➔ Despidámonos con una fuerte. **¿Qué tal os parecería un «Zelda» totalmente nuevo para Game Boy Advance?** Cuentan que Miyamoto tiene el proyecto encima de la mesa de su despacho (sí, ésta de la foto de aquí debajo), aunque puede que no lo veamos hasta finales de este año... o principios del siguiente.



¿OIGA, ES MIYAMOTO? Sólo era para decirle que se dé "vidilla" con su nuevo «Zelda»...

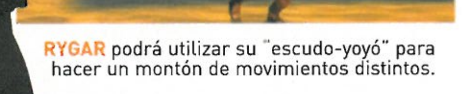
LANZAMIENTO-PLAYSTATION 2

¡Por Zeus, me parece que aquí va a haber mucha acción!

Pronto podréis entrar en el mundo de la mitología gracias a «Rygar: the Legendary Adventure».

La isla de Argos es una tierra que está siendo azotada por volcanes y terremotos, como preludio a la llegada de los Titanes para esclavizar a sus habitantes. Mal rollo, ¿no? Pues sabed que es el panorama que nos presentará «Rygar: The Legendary Adventure», una aventura de acción que llegará en mayo a PS2, y proviene de una mítica recreativa de los 90, que también se convirtió hace años a PlayStation.

El protagonista de todo será Rygar, un guerrero que atravesará enormes escenarios 3D armado con un "escudo-herramienta-para-todo", que le permitirá hacer hasta 30 movimientos distintos. Así que, hala, repasad las declinaciones de latín, porque en este juego os va a hacer falta.



RYGAR podrá utilizar su "escudo-yoyó" para hacer un montón de movimientos distintos.



LA ACCIÓN será la protagonista principal del juego, aunque también habrá que investigar.



"Durante el rodaje de las escenas de «The Getaway» tuve que hacer muchas cosas raras, como ponerme un mono de lycra muy apretado para hacer captura de movimientos, y tener que actuar completamente rodeado de tíos de todas las formas y tamaños con cara de gangsters."

Don Kembry, el actor que pone la cara a Mark Hammond en «The Getaway»

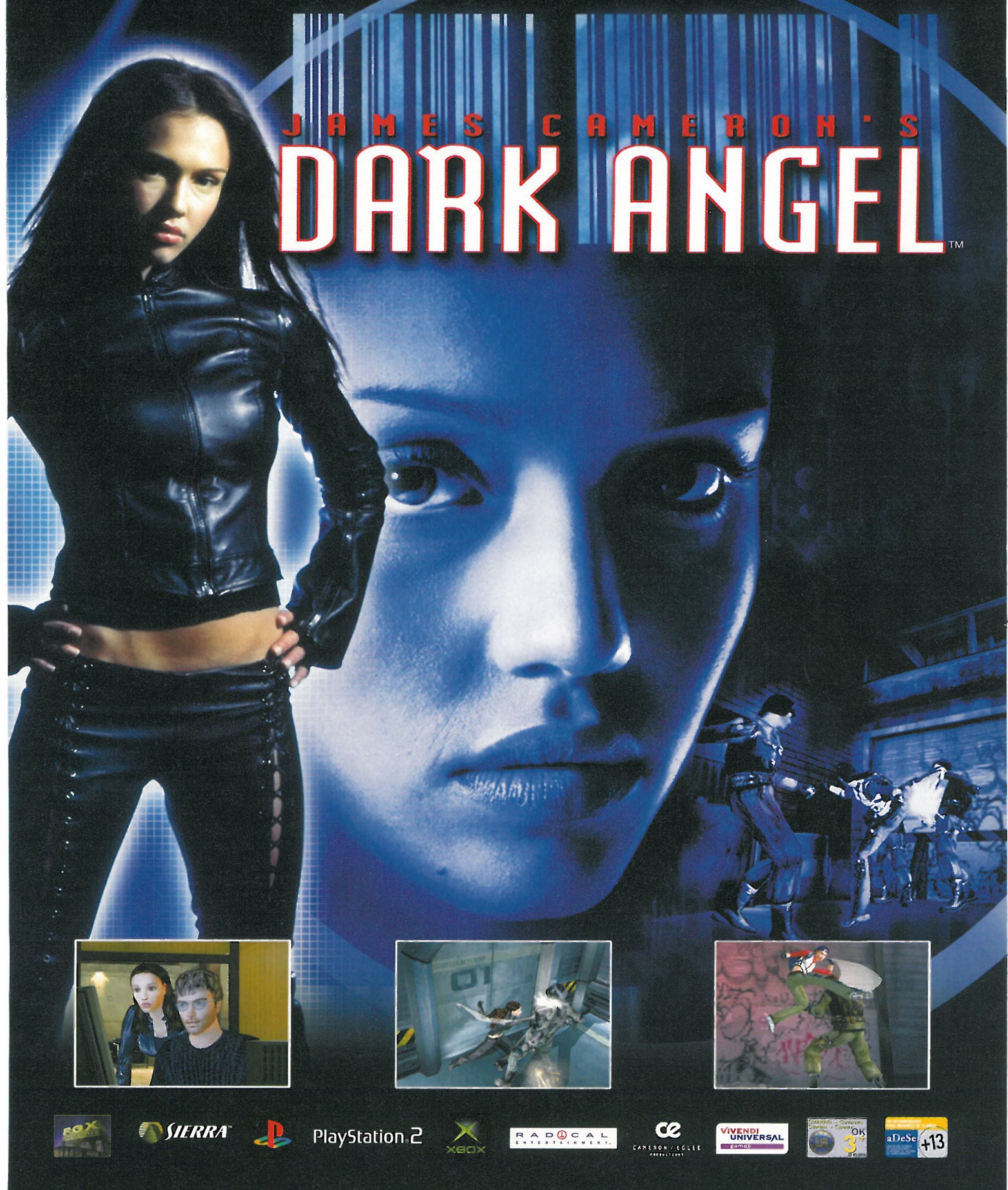
LANZAMIENTO-XBOX

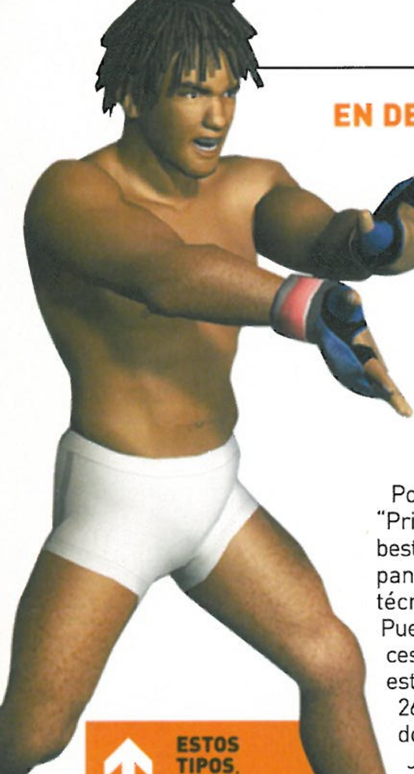
La casa donde nunca viviríamos

En marzo saldrá «The House Of The Dead 3», nueva entrega de la saga de juegos de pistola protagonizada por zombis.

Estaréis de acuerdo en que no existe forma más divertida de practicar nuestra puntería que enchufando una pistola de luz a la consola y liándonos a tiros con la televisión... Pero claro, en el catálogo de Xbox todavía no encontramos ningún juego que nos permita hacerlo, ¿verdad? Pues os habéis colado, porque Sega ya tiene a punto «The House Of The Dead 3», un juego en el que tendréis que cargaros a tiros a cientos de zombis a lo largo de 6 extensas fases, aprovechando además que Thrustmaster va a sacar en breve la nueva pistola de luz (la primera para Xbox, aunque pronto saldrán más). Y por si esto os parece poco, el juego incluirá, de regalo, una conversión de «The House Of The Dead 2»,el título que arrasó hace unos añitos en arcade y Dreamcast.




JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL™
SIERRA
PlayStation 2
XBOX
RADICAL ENTERTAINMENT
CAMERON / EGLEE PRODUCTIONS
VIVENDI UNIVERSAL games
aDeSe +13



ESTOS TIPOS, pese a no ser muy famosos, serán unos auténticos bestias. Mejor tenerles siempre contentos...

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2

En estos combates vale todo

THQ prepara la llegada de «Pride», un juego de lucha sin límites.

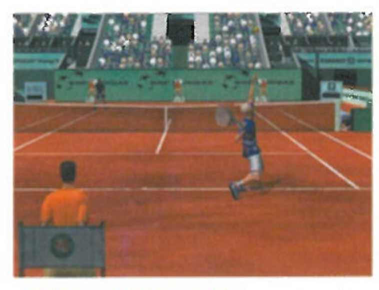
Por lo visto, los combates de lucha al estilo "Pride" ("orgullo", en inglés), son de los más bestias que se pueden ver, ya que a los participantes les está permitido utilizar cualquier técnica de pelea... aunque sin armas, claro. Pues bien, THQ ha adquirido los derechos necesarios para llevar estos combates a PS2, y está desarrollando un título que contará con 26 luchadores reales, capaces de realizar todo tipo de movimientos (Kick-boxing, Judo, Jiu-Jitsu, Wrestling, etc.). Tendrá cinco modos de juego, y todo estará presentado con el típico estilo de la televisión americana, para hacerlo más espectacular. Si os atrae la idea, «Pride» va a estar disponible a finales del mes de marzo.

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

Llega el buen tiempo, ¡vamos a hacer deporte!

«Roland Garros» y «Pro Beach Soccer» nos pondrán en forma esta primavera.

Como aún queda para que llegue el verano y podáis salir a quemar grasa, Wanadoo va a traer dos juegos deportivos para PS2 y Xbox en primavera. El primero será «Pro Beach Soccer», un simulador de fútbol playa -con Julio Salinas en portada-, que os llevará a jugar en Río de Janeiro, Tokio, e incluso España. El otro es «Roland Garros 2003», la actualización del conocido juego de tenis que ya salió hace unos meses en PS2, que tendrá unos gráficos mejorados, y contará Alex Corretja y Marat Safin como máximas estrellas.





«ROLAND GARROS 2003» nos llevará a jugar los partidos del torneo francés.



«PRO BEACH SOCCER» traerá el fútbol playa por primera vez a las consolas.

GANADORES CONCURSOS

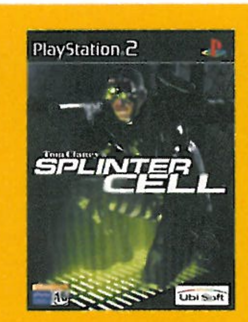
SPLINTER CELL

JUEGO SPLINTER CELL (XBOX)

Alejandro Pérez Girona	Alicante
Vicente Beremguer Lloret	Alicante
Francisco Asensio Vaño	Alicante
David Lavios Rodríguez	Alicante
Ismael Romero Rodríguez	Alicante
Sergi Hernández Vinyals	Barcelona
Miguel Alfonso López	Barcelona
Sergio García Gallego	Barcelona
Jordi Campillo Palazón	Barcelona
Jose Casado Contreras	Barcelona
Carlos Gumbau Robles	Barcelona
Pedro Aguilar Lanzo	Barcelona
Eduard Ribalta Fernández	Barcelona
Juan R. Usero Fernández	Barcelona
David Campiñas Gallego	Barcelona
Abel Martínez Marsal	Barcelona
Sonia Pérez Martínez	Barcelona
Pedro Molina Campillos	Barcelona
Marc Ortigosa Rubio	Barcelona
María Cánovas Pérez	Barcelona
Oscar Modioli Millán	Barcelona
Borja Alcorde Chacán	Burgos
Francisco Moreno Zacarias	Cádiz
Vicente Mateos Alcántara	Castellón
Olga Luna Osuna	Córdoba
Rafael Arnáiz Tabares	Madrid
Luis M. Martín Gordillo	Madrid
Mario Benzal Parada	Madrid
Jesús Vergara Vaquero	Navarra
Antio Sánchez Vázquez	Sevilla
Jordi Roma Verges	Barcelona
Abder Doukantar	Barcelona
Javier Bono Capilla	Barcelona
Jordi Botet Ibañez	Barcelona
Santi Ruiz Comas	Barcelona
Juan Lozano Prunes	Barcelona
Erik Bargas Martino	Barcelona
Alejandro Moraño Mur	Barcelona
Sergio Parra Llobet	Barcelona
David Santor Martín	Barcelona
Rafael López Molina	Barcelona
Borja Burgui Inda	Guipúzcoa
Jose A. Olmos Urrutia	La Rioja
Borja Antón Bravo	Madrid
David Acebo Alvarez	Madrid
Matías Mateos Martínez	Málaga
Angel Bernárdez Gil	Pontevedra
Israel Martinez Santos	Sevilla

POLO SPLINTER CELL

Sonia Momblantx Valor	Alicante
Rafael Gómez Gutiérrez	Alicante



RALLY FUSION

TABLA SNOWBOARD

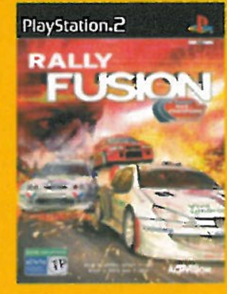
Miguel Gil De Barroeta	La Couña

JUEGO TRANSWORLD SURF (XBOX)

Verónica Pérez Vaquer	Alicante
Carlos Gumbau Robles	Barcelona
Jordi Botet Ibáñez	Barcelona
Juan Lozano Brunes	Barcelona
Antonia Fernández Cruzado	Huelva
Borja Antón Bravo	Madrid
Alberto Cerezo Rodríguez	Madrid
Camilo Rodríguez Pasiego	Murcia
David Vives López	Murcia
Fco. Javier Martínez Centella	Zaragoza

JUEGO TRANSWORLD SURF (PS2)

Emilio Torrent Artacho	Alicante
Mª Jose Garcia Costa	Alicante
Rafael Gómez Gutiérrez	Alicante
David Jaramillo Rasero	Barcelona
David Santos Martín	Barcelona
Carlos Estévez Sevillano	Barcelona
Rafael Torres Alvarez	Barcelona
Teresa Sánchez Campos	Madrid
Eduardo Marugán Fernández	Madrid
Israel Martinez Santos	Sevilla



GTA VICE CITY

CAMISETA VICE CITY

Antonio Salinas Piquera	Almería
Antonio Alarcón Dupont	Baleares
Ramón Ortega Rubio	Baleares
Guillermo Punzano Moreno	Baleares
Miguel A. Aguilar Martinez	Barcelona
Roger Mestres Pinyol	Barcelona
José M. León Hierro	Barcelona
José D. Paño La Serna	Cuenca
Albert Planella Llach	Girona
Isaac Herrera Ginés	Lleida
Carlos Mora Centelles	Madrid
Andrés Rus Cot	Tarragona
José V. Martínez Ramblas	Valencia
Ricardo Artigao Hilario	Valencia
David Rodríguez Vaquero	Zamora

5 COLECCIONES DE 7 CD'S

Carlos Martínez Carrasco	Barcelona
Angel Esco Ascaso	Huesca
Jorge Serrano	Madrid
Ricardo Durán García-Lajara	Murcia
Albert Pla Estrada	Taragona

GORRAS VICE CITY

Federico Blasco Gómez	Alicante
Hanzel Rosete Nicolás	Baleares
Guillermo Céspedes Rius	Barcelona
David Revuelto Cobo	Córdoba
Javier Ruiz Pancorbo	Granada
Juan M. López García	La Coruña
José M. Gervilla Barbero	Lleida
Raúl Corregidor Macías	Madrid
Fco. Javier Sánchez Fernández	Murcia
Juan C. Recio Ruiz	Sevilla
Albert Galcera Reales	Tarragona
Lidia Luque Cuenca	Tarragona
Juan C. Mateo Yago	Valencia
José V. Iñiguez Sanchis	Valencia
Daniel Gracia Martín	Zaragoza




MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE™
CORRE POR TUS VENAS
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation®2
GAME BOY ADVANCE™
MIDWAY
Virgin PLAY
"Mortal Kombat TM Deadly Alliance TM © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos los nombres de los personajes son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Todas las partes de este software son Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. y autorizados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. El resto de logos y marcas comerciales son marcas comerciales registradas por sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

¿Sabías cómo...
se le ocurrió a Miyamoto el concepto de juego de «The Legend of Zelda»?
RESPUESTA EN LA PAG SIGUIENTE

PRIMER CONTACTO-XBOX

¡Podréis jugar contra Kagotani!

Ya hemos probado Xbox Live!, el servicio de juego online de Xbox, que se va a poner en marcha en Europa el 14 de marzo.

Recientemente asistimos a la presentación de Xbox Live! en España, en la que Michel Cassius, vicepresidente de Xbox para Europa, nos explicó todo lo referente al juego online en la consola. Echamos las primeras partidas, y comprobamos que el servicio será tan divertido como fácil de usar. Y es que sólo hará falta el "Starter Kit", que se pondrá a la venta el 14 de marzo por 59,99 €, e incluirá el micrófono, un disco de utilidades para registrarnos, una suscripción de 12 meses al servicio, y también versiones especiales de «Whacked» y «Moto GP». Todos los juegos online tendrán un interfaz similar, que nos permitirá echar partidas rápidas, buscar rivales en todo el mundo que se ajusten a nuestras características, como el idioma o el nivel de juego (de ahí lo de Kagotani, nuestro corresponsal en Japón), y hasta mandar invitaciones a otros amigos para que jueguen con o contra nosotros. Además, otros títulos, como «Splinter Cell» nos permitirán bajarnos nuevos niveles, armas o personajes adicionales.



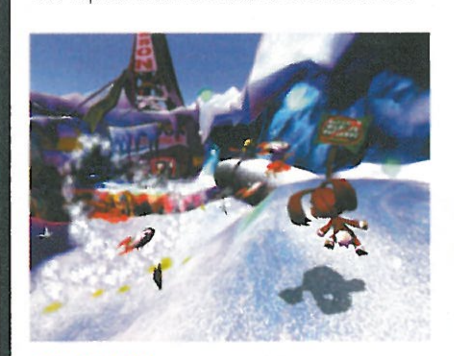
EL "XBOX COMMUNICATOR" es un micrófono con auricular que vendrá dentro del Kit de conexión, y nos permitirá hablar durante la partida con el resto de los jugadores.



MICHEL CASSIUS, a la derecha, fue quien nos explicó todos los detalles de Xbox Live!



JUGANDO ONLINE A «MOTO GP», Ricardo demostró su pericia y batió a todo el mundo.



«WHACKED!», un juego rápido y cargado de humor, nos permitirá distorsionar la voz.



«MOTO GP» nos enfrentará en una serie de carreras de motos contra 15 adversarios.

ANUNCIO-XBOX

Tras Normandía, viajamos a Vietnam

La guerra de Vietnam servirá de escenario para un "shoot'em up".

Los creadores de «Medal of Honor: Frontline», el shoot'em up subjetivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial que ha triunfado en PS2, Xbox y GC, están desarrollando un juego similar, pero que nos llevará a la guerra de Vietnam. Se llamará «Men of Valor: Vietnam», saldrá en Xbox, y nos pondrá en la piel de un soldado de infantería que afronta distintas misiones apoyado por otros personajes controlados por la consola. Eso sí, no abriremos fuego hasta el año que viene.



LAS MISIONES serán similares a las que salen en las películas. ¡No siento las piernas!

EN DESARROLLO-PS2 Y XBOX

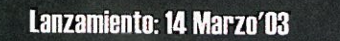
Para futboleros de sangre "blaugrana"

Codemasters traerá un curioso simulador de fútbol con el Barcelona como protagonista.

Una nueva serie de juegos de fútbol se unirá en primavera a los clásicos «FIFA» o «Pro Evolution Soccer». Se trata de «Club Football», una saga en la que tomaremos las riendas de un equipo real, que jugará en estadios reproducidos al detalle. Manejando a una de sus estrellas, deberemos llevarlo hasta el triunfo, pero lo curioso es que habrá 16 versiones, cada una de ellas con un equipo "estrella". En España será el Barça, en Italia el Milán, en Inglaterra el Manchester...



EL BARÇA será el equipo en el que se centre la versión española del juego, e incluirá los futbolistas reales. ¡Pásamela Kluivert!





LA VENGANZA
YA TIENE NOMBRE

VEXX





Las voces en Vexx



Alex Angulo es Darby



Fele Martínez es Yabú

Alaska es Reia





PlayStation.2

Paseando por el campo

Miyamoto encontró por casualidad un agujero, que resultó ser una extensa cueva con varias ramificaciones. Más adelante, se le ocurrió trasladar aquella experiencia a los videojuegos.

EN DESARROLLO–TODAS LAS PLATAFORMAS

Tu conduce, que de los tiros me encargo yo

Starsky y Hutch, los polis de una serie de TV en los 70, ultiman su videojuego.



LA ACCIÓN transcurrirá por varios escenarios urbanos como éste.

¿Os acordáis de Starsky y Hutch? Estos dos polis protagonizaron una serie de éxito en los 70, y ahora son noticia porque en mayo estrenarán, en las tres consolas grandes y GBA, un juego muy del estilo de su serie. Serán 18 episodios, mezcla de conducción y disparos, con varias novedades: habrá un medidor de audiencia que subirá según la espectacularidad, y mientras conduzcamos, un segundo jugador podrá ir disparando (la versión de PS2 va a ser compatible con la pistola).



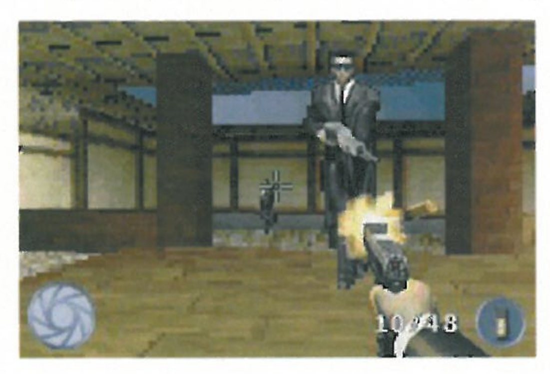
FORD TORINO
Este coche rojo era la seña de identidad de Starsky y Hutch, y ahora vamos a poder conducirlo.

CONVERSIÓN–GBA

Las consolas grandes nunca son suficientes

James Bond también llegará a la portátil con una versión de su «007 Nightfire».

Disparos, acción, fases que se desarrollan en los Alpes austríacos o en una isla del Pacífico, inventos flipantes, chicas guapas... Sí, es mucho lo que rodea a James Bond, pero antes del verano lo vamos a tener comprimido y convertido en un shooter subjetivo para GBA, que será una conversión del «007 Nightfire» que vimos hace poco para las consolas mayores. Serán nueve intensos niveles que dejarán boquiabierto a más de uno por su exquisita calidad gráfica. ¿Tenéis en regla vuestra licencia para... pasároslo en grande?



LA VISTA SUBJETIVA de las versiones para PS2, GC y Xbox también va a estar presente en GBA. La calidad de los gráficos queda patente en esta primera imagen del juego, ¿no creéis?

ANUNCIO NUEVO JUEGO –PS2 Y XBOX

La verdad está ahí fuera... ¡y da miedo!

"Expediente X" volverá el próximo verano convertido en "survival horror".

Mulder y Scully van a tener que resolver un nuevo caso, pero esta vez será en PS2 y Xbox, las consolas a las que llegará en verano «X-Files: Resist or Serve». Será una aventura de terror dividida en tres episodios creados por los productores de la serie. En ella, los dos agentes viajarán a un pequeño pueblo en el que se están produciendo asesinatos ligados a fenómenos paranormales. Su investigación les llevará a una fábrica secreta en Siberia, y finalmente a una nave espacial enterrada.



MULDER, Scully y otros personajes de la serie saldrán en la aventura.



LA INVESTIGACIÓN de unos extraños crímenes será el arranque del juego.

LANZAMIENTOS MARZO

	7 MARZO	14 MARZO	21 MARZO	28 MARZO
DR. MUTO – PS2 (Plataformas)	■			
VEXX – PS2 (Plataformas)		■		
APE ESCAPE 2 – PS2 (Plataformas)			■	
THE MARK OF KRI – PS2 (Acción)			■	
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL E. – PS2 (Aventura)				■
NBA 2K3 – PS2 (Deportivo)				■
MGS2 SUBSTANCE – XBOX (Plataformas)	■			
VEXX – XBOX (Plataformas)		■		
V-RALLY 3 – XBOX (Velocidad)		■		
PANZER DRAGOON ORTA – XBOX (Shoot'em up)			■	
SHENMUE II – XBOX (RPG)			■	
DEAD OR ALIVE XTREME – XBOX (Varios)				■
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL E. – XBOX (Aventura)				■
NBA 2K3 – XBOX (Deportivo)				■
PRO RACE DRIVER – XBOX (Velocidad)				■
STEEL BATTALION – XBOX (Acción)				■
PHANTASY STAR ONLINE – GC (RPG)	■			
SUPER MONKEY BALL 2 – GC (Puzzle)	■			
VEXX – GC (Plataformas)		■		
RESIDENT EVIL ZERO – GC (Aventura)		■		
METROID PRIME – GC (Aventura)			■	
NBA 2K3 – GC (Deportivo)				■
FINAL FANTASY ORIGINS – PSONE (RPG)		■		
DR. MUTO – GBA (Plataformas)	■			
PHANTASY STAR CHRONICLES – GBA (Acción)	■			
VIRTUA TENNIS – GBA (Deportivo)	■			
SONIC ADVANCE 2 – GBA (Plataformas)			■	
SUPER MONKEY BALL JR. – GBA (Puzzle)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

OcioMovil 5354

★★★ nuestra Nº1 ★★★
NO ME LLAMES ILUSO
Envía **TONOHBY ILUSO** al **5354**

MELODIAS

TOP TELE

Morenita/Upa dance	morenita
Shin Chan	shinchan
Rasca y pica/Los Simpsons	rasca
South Park	south
Cuéntame/Fórmula V	cuentame

LOS MAS BAJADOS

No me llames iluso/La cabra mecánica	iluso
Mi jefe/Mojinos Escozíos	jefe
All the things she said/TATU	all
Di-na-mi-tee/Ms. Dynamite	dynamite
Jenny from the block/Jennifer López	jenny

TOP ACTUALIDAD

The game of love/Santana	game
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Feel/Robie Williams	feel
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Dos hombres y .../Busta y Alex	doshombres
Dilemma/Nelly	dilemma
Moriría por vos/Amaral	moriria
Beautiful/Christina Aguilera	beautiful
Dando vueltas/M-Clan	dando
Come speak to me/Elisa	speak
Misunderstood/Jon Bon Jovi	misunderstood
Sorry seems to.../Elton John	**sorry**
Dígale/David Bisbal	digale
Todo mi amor/Paulina Rubio	**todo**
Yo te daré/Chenoa	yote
Nas ne dogonjat/TATU	nas
Cada vez que tú me miras/Los Secretos	cada
Que suerte quererte/MSM	suerte
Lose yourself/Eminem	lose
Rojo Relativo/Tiziano Ferro	**rojo**
Lonesomeday/Bruce Springsteen	lone
El club de los imposibles/Bunbury	club
Eres mi religión/Maná	religion
Obsessions/Suede	obsessions
Quien dice/Ana Torroja	**quien**
Paradyso/Sober	paradyso
Hidden agenda/Craig David	**hidden**
Waiting for your love/New Tone	waiting
Don't stop/Rolling Stones	dont
¿Sabes?/Álex Úbago	**sabes**
Color esperanza/Diego Torres	color
Into the groove/Mad house	groove
Por amor/John Secada	poramor
Sms/Barcode brothers	sms

MELODIAS FUTBOL

Himno R. Madrid	madrid
Himno FC. Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Centenario	centenario
Himno Valencia	valencia
Himno Real Sociedad	real
The Champions League	league

TOP CINE

Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
B.S.O. Rocky	rocky
Love Story	story
Die another day/Madonna	die
Superman	super
Titanic	titanic
El exorcista	exorcista
Expediente X	xfiles
Amelie	amelie
Pantera rosa	panter
La bola de Cristal/Alaska y Dinarama	bola
Chihuahua/Dj Bobo	chihuahua
La vida es bella	bella
Starwars/Guerra de las Galaxias	guerra
Friends	friends
Men in black/Will Smith	men

TOP ROCK

Fiesta Pagana/Mago de Oz	pagana
Maneras de vivir/Leño	maneras
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Que te follen/La cabra mecánica	follen
Agradecido/Rosendo	agradecido
Buscando una luna/Extremoduro	buscando
Rojitas las orejas/Fito y los fitipaldis	rojitas
Mili KK/Reincidentes	mili
En blanco y negro/Barricada	blanco
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Highway to Hell/ACDC	highway
So payaso/Extremoduro	payaso
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena

DE HOY Y SIEMPRE

Lucas/Rafaella Carrá	lucas
Te estoy amando .../Las Grecas	locamente
Se acabó/María Jiménez	acabo
Torito guapo/El Fary	torito
Porompompero/M. Escobar	porompompero
Ese amor no se toca/Yuri	eseamor
Paquito Chocolatero	paquito
Chiquitita/Abba	chiquitita
Macumba/Georgie Dann	macumba
Me va, me va/Julio Iglesias	meva
Fiesta/Rafaella Carrá	fiesta
Ellos las prefieren .../O. Mondragón	gordas
Verano azul	verano
Vivo cantando/Salomé	vivo
Waterloo/Abba	waterloo
Felicitá/Albano y Romina	felicita
Son tus perfúmenes/C. Mejías	perfumenes



Regala melodías

Envía **REGALOHBY** seguido de un espacio y la referencia de la canción al **5354**.
Ejemplo: **REGALOHBY JEFE**

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOHBY** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOHBY SORRY**
Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA



Recibe en tu móvil un listado de las 5 melodías más TOP. **Envía TOPHBY al 5354**

MELODIAS POLIFONICAS

NUEVO

Válido para teléfonos MMS que soporten melodías polifónicas *

Morenita/UPA Dance	morenita
Chihuahua/DJ Bobo	chihuahua
All the things she said/T.A.T.U.	all
Shin Chan	shinchan
Die another day/Madonna	die
It's raining men/Geri Halliwell	rain
Coca Cola	cocacola
Rocky	rocky
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Que barbaridad/Jaime Urrutia	barbaridad
Himno Real Madrid	realmadrid
Himno Barcelona	barcelona

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIHBY** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **POLIHBY ALL**

LOGOS



ESPECIAL KAMASUTRA

CENSURADO xxx	CENSURADO cara	CENSURADO medusa
CENSURADO butaca	CENSURADO arco	CENSURADO silicona

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** seguido de un espacio y la referencia del logo.
Ejemplo: **LOGOHBY OJOS**

NOMBRES



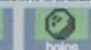
Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido.
Ejm: **NOMBREHBY CAÑERO2**

MINILOGOS

NUEVO











Envía un mensaje al **5354** con el texto **MINIHBY** seguido de un espacio y la referencia del minilogo.
Ejemplo: **MINIHBY SPIDER**

POSTALES

NUEVO





pirata
smart
batman


Envía un mensaje al **5354** con el texto **POSTALHBY** seguido de un espacio y la referencia de la postal
Ejemplo: **POSTALHBY PIRATA**



¿Quieres conocer a mis amigas?

LULA

Envía **LULA** al **5354**

NUEVO TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galáxia lejana, muy lejana... Los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos

Para tener tu nombre galáctico envía **STARHBY** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARHBY PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**



memolas CHAT

Chatea con la gente más divertida. Cientos de amigos te esperan.
Envía **MEMOLAS** al **5354**



SEX MACHINE

Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXHBY** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando.
Ejm: SEXHBY VIRIATO

Tu Nombre en Jeroglífico Egipcio

NUEVO

Envía un mensaje al **5354** con el texto **EGIPHBY** seguido de un espacio y tu nombre. **Ejm.: EGIPHBY LOLA**

CHISTES

Alégrate el día. Envía **CHISTEHBY** al **5354**.

INSULTOS

Flipa con los mejores insultos. Envía **INSULTO** al **5354**.

TAROT

Conoce tu futuro. Envía **TAROTHBY** al **5354**.

ERÓSCOPO

Envía **EROSCOPOHBY** seguido de un espacio y tu signo del zodíaco al **5354**.Ejm.: **EROSCOPOHBY PISCIS**

Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ PLAY2MANÍA

Se dispara la acción en PS2



■ Comparativa: Analizan los mejores juegos de acción subjetiva para PS2: «TimeSplitters 2», «Medal of Honor Frontline», «Read Faction 2», «James Bond 007 Nightfire»... Las virtudes y defectos de los títulos más representativos de este divertido género.

■ Guía Coleccionable: Este mes os ofrecen la solución completa del apasionante «The Getaway», en un formato preparado para que la podáis guardar en la caja del juego.

■ Suplemento: 36 páginas con una selección de los mejores títulos existentes para PS2, organizados por géneros y con distintas alternativas. Para que sepáis qué juegos no deben faltar en vuestra colección.

→ NINTENDO ACCIÓN

«Rayman 3» al poder



■ Rayman 3: En la revista encontraréis las reviews de las versiones Advance y GameCube de este juegazo, además de un póster exclusivo.

■ Matrix, qué fuerte: Podéis descubrir cómo será uno de los juegos más flipantes que llegarán a GameCube. Os muestran las primeras pantallas con todo lujo de detalles.

■ Previews para alucinar: Desde «Metroid Prime» a «Las Dos Torres» en GameCube, pasando por el nuevo «Zelda» de GBA.

■ Revista Pokémon: Segunda entrega del avance especial «Pokémon Rubí y Zafiro». Enteraos de todas las novedades: la guardería, la base secreta, las nuevas MTs...

→ COMPUTER HOY JUEGOS

Alcalde por un día



■ En portada: «Sim City», el genial simulador de Maxis, alcanza su cuarta entrega con mejoras evidentes y prometiendo cientos de horas de diversión que ha superado con éxito el Test en el laboratorio donde realizan 48 pruebas de compatibilidad. También analizan «Torero», «Haegemonia», «The Partners» o «King of the Road».

■ Hardware. 4 volantes de PC y 3 de PS2 son puestos a prueba y sometidos al exigente examen de los laboratorios de Fujitsu-Siemens.

■ Juego completo: «China» es una aventura perfecta para disfrutarla con tranquilidad mientras descubrimos quién es el asesino del Emperador. Tensión y mucha, mucha diversión.

→ MICROMANÍA

Matrix, un universo a tus pies



■ Enter the Matrix: Un extenso reportaje en el que se avanza como será el juego inspirado en la saga cinematográfica Matrix.

■ Splinter Cell e IGI2: En primicia, análisis de dos títulos que se convertirán en referentes del género de acción y táctica, junto con una completa guía para «Splinter Cell».

■ Praetorians: El bombazo de Pyro Studios nos lleva a la era de la expansión del Imperio Romano. Estrategia con rigor histórico y jugabilidad.

→ ESPECIAL GUÍAS PS2 PLAY2MANÍA

Llega al final de tus juegos



■ Guías completas: Los expertos de Play2Manía os presentan un nuevo especial con 11 guías completas de los juegos más interesantes .

■ Todo sobre El Señor de los Anillos: Las guías completas de «La Comunidad del Anillos» y «Las Dos Torres». Enemigos, combates, trucos...

■ Claves para descubrir «La Cámara Secreta»: Podréis localizar todos los secretos de Hogwarts y conseguir los Cromos de Brujas y Magos.

■ Y además: Guías Completas para «Ratchet & Clank», «The Thing», «Pro Evolution Soccer 2», «Red Faction» y muchos más. Por sólo 4,95 €.

www.movilface.com

movilface

Móviles compatibles: NOKIA | MOTOROLA | ERICSSON | ALCATEL | PHILIPS | SIEMENS | SAGEM

Powered by Teamovil S.L.

1. Elige un Logo, Salvapantalla o Sonido.
2. Llama desde cualquier móvil o fijo al 906.293.299.
3. Indica el nº de referencia y el nº de móvil donde quieras que se reciba.

En un momento... ¡¡ lo tendrás en el Móvil!!

LAS NOVEDADES

526567 Caught By The Fuzz - SUPERGRASS
525574 El Exorcista - CINE
526565 XXX - RAMMSTEIN
526564 All For Love - MICHAEL BOLTON
526562 House Of Justice - DJ JOSE
526560 Sámbame - UPA DANCE

;-) Never Again – MILK INC – Ref. 526568

526559 Get It Up - SENSITY WORLD
526558 Look At Me Now - JELLY
526494 Dilemma - NELLY
526556 Relations - ERIKA
526555 Touch The Sky - DJ LUNA

;-) Shin - Chan – TV – Ref. 526536

526552 Sweet Movimiento - FUN. TONY MANERO
526551 Still Loving You - SCORPIONS
526549 One - METALLICA
526528 Sk8ter Boi - AVRIL LAVIGNE
526546 ¿Sabes? - ÁLEX UBAGO

;-) They're Gonna Get Us – T.A.T.U. – Ref. 526550

526545 Las Supernenas - TV
526544 Jump In The Fire - METALLICA
526543 One More Time - KENNY G
526541 Scorpia - DJ MARCO BAILEY
526540 Heaven And Hell - BLACK SABBATH
526539 It's Ok - ATOMIC KITTEN
526538 For Those About To Rock - AC / DC
526537 Rosso Relativo - TIZIANO FERRO
526535 Call Me - MR MOBILE

SONIDOS

526252 Complicated - AVRIL LAVIGNE
526306 Lethal Industry - DJ TIESTO

Nº1 Flying Free – PONT AERI – Ref. 526214

526203 By The Way - RED HOT CHILI PEPPERS
525865 Infected - BARTHEZZ
526444 Master Of Puppets - METALLICA
526292 Chihuahua - DJ BOBO
525566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - SOUTH PARK

Nº2 Take A Trip – PONT AERI – Ref. 526443

526340 Cleaning Out My Closet - EMINEM
525822 In The End - LINKIN PARK
526463 Breathe Without You - MILK INC.
526441 Electrical Storm - U2
526362 A Fuego - EXTREMODURO

Nº3 All The Things She Said – T.A.T.U. – Ref. 526288

526302 Molinos De Viento - MAGO DE OZ
526286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ
526236 Entre Dos Tierras - HÉROES DEL SILENCIO
526464 The Zephyr Song - RED HOT CHILI PEPPERS
526419 Tony Hawks Pro Skater2 - VIDEOJUEGO

Nº4 Without Me – EMINEM – Ref. 526186

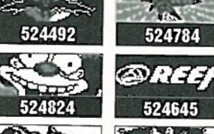
526036 Anglia - DJ MARTA
525544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
526465 Eternidad - SOBER
526447 La 69 Punto G - JOAQUÍN SABINA
526439 Moriría Por Vos - AMARAL

EXITOS TOP 40

526472 Morenita - UPA DANCE
526479 The Game Of Love - SANTANA
526452 Die Another Day - MADONNA
526511 Feel - ROBBIE WILLIAMS
526488 La Fuerza De La Vida - OP. TRIUNFO
526475 Jenny From The Block - JENN. LOPEZ
525863 Tragedy - MARC ANTHONY
526553 What's Your Flava? - CRAIG DAVID
526457 I'm Gonna Getcha - SHANIA TWAIN
526344 Dos Hombres Y Un Dest. - BUSTA Y ALEX

SALVAPANTALLAS

523846	524647	524664	523703	524394	524404
524820	524384	524817	523799	524695	523254
523908	524818	523900	524749	524191	524827
524811	524138	524785	524692	524815	524099
523963	524826	524504	524444	524819	524825
524787	524657	524655	524295	524812	524219
523672	524396	524646	524698	524492	524784
524821	524484	524786	523700	524824	524645
524597	524816	524594	524769	524590	524739
524813	524559	524814	524552	524823	524527
524493	524806	524488	524804	524426	524717
524777	524243	524773	523997	524810	524752
523913	524799	523780	524789	523688	524805








LOGOS

521133	520890	521032	521136	521022	520891
520872	521185	521183	521178	521175	521167

CARLITOS "El Pizzero"



¿Serás capaz de entregar dos pizzas con tu moto?
Ojo! Tendrás que pasar por muchas aventuras, pero si lo consigues te espera un **premio seguro**.

Envía la palabra **PIZZA152** al **7667** ...y ponte el casco!!

Llama al **906.293.299**

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías.
Precio máximo por llamada 1.06 Euros/m.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es

SERVICIOS DE MENSAJES CORTOS

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.
Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

TRIVIAL

Juega al trivial y gana!

Hay preguntas para todos: Música, Deporte, Política, Arte, Ciencia, Cine, Historia y Ocio.

Envía el texto **TRIVIAL152** al **7667** y si pasas el nivel 5 tienes premio seguro!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

piropos

¿Enamorado/a?
Envía **PIROPO152** al **7667**.

Puedes probar categorías como: PIROPO152 VERDE, PIROPO152 DESAMOR, PIROPO152 GRACIOSO,...

Chiqui-Chiqui



Una chica te espera inquieta en su dormitorio...,
para llegar a ella tendrás que pasar por unas aventuras.
Serás capaz?

Envía **CHIQUI152** al **7667** y prepárate para la experiencia de tu vida.

MAS SERVICIOS DEL 7667

Servicio	Texto a enviar	Ejemplo
CARTELERA CINE	CINE152 CIUDAD	CINE152 MADRID
TRÁFICO	TRAFICO152 CARRETERA	TRAFICO152 M30
CURIOSIDADES	CUR152	CUR152
PROGRAMACIÓN TV	TV152 TIPO Ó CADENA	TV152 PELICULAS
EL TIEMPO	TIEMPO152 PROVINCIA	TIEMPO152 BILBAO
SORTEOS Y LOTERÍAS	SORTEO152 NOMBRE	SORTEO152 ONCE
PRENSA ROSA	COTI52	COTI52
BOLSA	BOLSA152 VALOR	BOLSA152 IBERIA
BIORRITMO	BIO152 FECHA NACIMIENTO	BIO152 06.10.84
NOTICIAS	NOTICIA152 TIPO	NOTICIA152 FUTBOL
E-MAIL DESDE MÓVIL	EMAIL152	EMAIL152
CHISTES	CHISTE152	CHISTE152 VERDE

MAS JUEGOS EN EL 7667

Juego	Descripción	Texto a enviar
La Isla Perdida	Encuentra el tesoro	ISLA152
MI CHICO	Encuentra tu amor	MICHICO152
MI CHICA	Encuentra tu amor	MICHICA152
FUTBOL RMD (Madrid)	Juega contra FCB (Barcelona)	RMD152
El Mago Vikfredo	Encuentra el hada	VIK152





¿Has tenido alguna aventura últimamente?
Ahora tienes la posibilidad de tener una y encima en el Caribe!, pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras....

Envía **CARIBE152** al **7667** ...y mojate!

■ LUCHA ■ NAMCO ■ Lanzamiento en Japón 27 de Marzo ■ Lanzamiento en España Septiembre 2003



aquí Tokio

por christophe kagotani



¿Cómo estáis, amigos? Vuestro corresponsal favorito os saluda desde Tokio, capital mundial del videojuego, donde la cosa está que arde. Aquí me veis posando tan orgulloso con **mi nueva Game Boy Advance SP, que Nintendo lanzó el pasado 14 de febrero con «Final Fantasy Tactics».** Su precio es de 12.500 yenes (unos 100 €), y la Gran N ha dispuesto 300.000 unidades aquí en Japón, y espera lanzar 20 millones en todo el mundo a lo largo del año fiscal, que empieza el 1 de abril.

El tema del año fiscal trae cola aquí. Acaba a finales de marzo, y como las compañías quieren presentar los mejores resultados posibles, se esfuerzan por sacar ahora sus mejores títulos. Una buena muestra es **la segunda parte de «Soul Calibur», que os traigo este mes. ¡Qué pasada! También os he preparado un buen adelanto de un estupendo juego de acción, «Drag On Dragoon».** Seguro que disfrutaréis con él.

La que lo tiene bastante fácil es Capcom, que ha vendido **más de 310.000 copias de «Devil May Cry 2»** en un fin de semana...

Y hablando de lanzamientos, **recientemente se ha puesto a la venta en Japón «007 Nightfire»,** que aquí distribuye Square. La



PARA CONSEGUIR UNA ESPADA de poder ilimitado, no basta con repartir buenos puñetazos, sino también ser muy ducho en el manejo de sables, katanas, cuchillos...

EN EL FILO DE LA LUCHA

SOUL CALIBUR II

Menos mal que Namco acaba de anunciar que tendrá listas las versiones para consola de «Soul Calibur II» a finales de marzo, porque ya me había gastado todo mi sueldo en la recreativa, y estaba pensando en empeñar mi colección de cómics manga.

LA HISTORIA
Luchadores en busca de una espada



UNA DE LAS MEJORES SAGAS DE LUCHA de la historia, que comenzó hace 6 años con «Soul Blade» para PSone, va a tener dentro de poco una tercera entrega en PS2, Xbox y GC que transcurrirá años después de «Soul Calibur» (Dreamcast). Si en el anterior capítulo algún "desalmado" se cargó la espada del "alma", que tiene poder infinito, y dispersó sus pedazos, nuestra misión ahora será liarnos a tortas para volver a reunirlos todos.





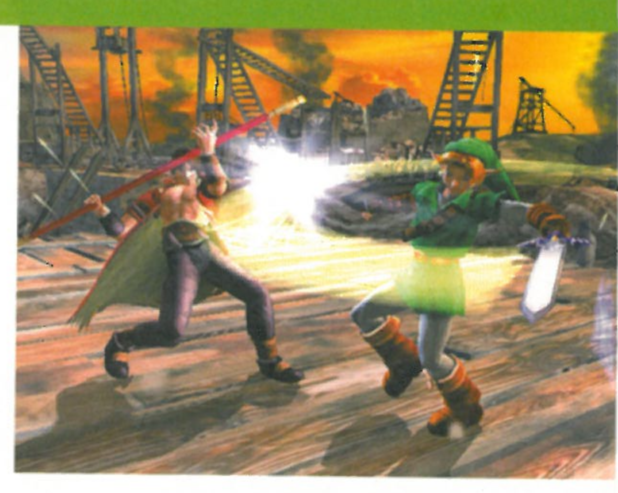




PERSONAJES COMUNES

Caras nuevas y viejos conocidos

CADA UNO DE LOS 17 LUCHADORES DISPONIBLES (aunque quizá haya alguno más en la versión definitiva) utilizará un estilo de lucha y un arma diferente. Por ejemplo, nos volveremos a encontrar con Mitsurugi y su katana, Ivi Valentine nos impondrá disciplina con su sable-látigo, y Voldo tratará de afeitarnos con sus guantes llenos de cuchillas. Claro que, junto a estos luchadores "clásicos" nos encontraremos 5 totalmente nuevos: Yunsung en sustitución de Hwang, Cassandra en lugar de su hermana Sophitia, Talim, Raphael (nada que ver con el cantante) y Necrid.





« EL NUEVO CAPÍTULO DE LA SAGA DE LUCHA QUE INAUGURÓ «SOUL BLADE» CONTARÁ CON UN CONTROL SENCILLO Y UN APARTADO GRÁFICO DE LUJO »



DEBUTARÁN CINCO PERSONAJES en el juego. Destacarán Yunsung, un joven en busca de fama, y Necrid, porque ha sido diseñado por el dibujante de cómics Todd McFarlane.

LOS LUCHADORES EXCLUSIVOS

Un héroe propio de cada consola



HABRÁ UN PERSONAJE ÚNICO EN CADA VERSIÓN, es decir, protagonistas de otros juegos de esa misma consola que harán un "cameo" en «Soul Calibur II». Así, Heihachi, el de la saga «Tekken» se dará un "garbeo" por la versión de PS2, y Spawn se dedicará a desatar su furia en Xbox. Pero lo mejor ha sido descubrir que el personaje elegido para representar a GameCube será... ¡Link!, el protagonista de la saga «Zelda». Aunque claro, en esta ocasión tendrá un aspecto más adulto.

EL JUEGO ARCADE

LA VERSIÓN PARA RECREATIVA de «Soul Calibur II» salió hace tiempo en Japón, y la verdad es que es flipante, porque almacena el perfil de nuestro luchador y así, combate tras combate, lo vamos mejorando. No me extraña que levante esta expectación...





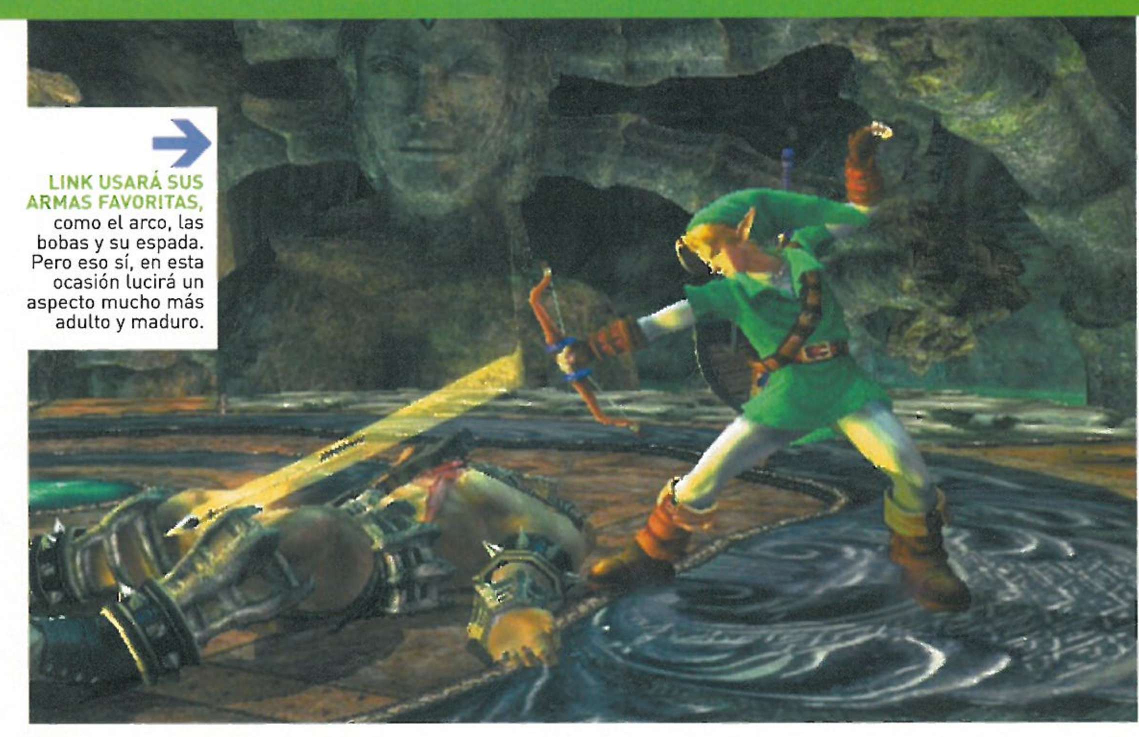


verdad es que no está teniendo malos resultados, porque nada más llegar a las tiendas se fue a las 20.000 unidades vendidas. Seguro que esta "chica Bond" particular que nos amenizó la presentación (foto de arriba) ha animado mucho a los jugones.

¿Queréis saber unas noticias curiosas? La placa arcade más exitosa durante el 2002 ha sido Neo Geo MVS, todo un clásico. Además, **los juegos de Dreamcast se siguen vendiendo bastante bien por aquí,** lo que nos da una idea del amor de los japoneses por los juegos... incluso por los que tienen cierto toque retro.

El sistema de reconocimiento de voz para PS2 está dando ya los primeros frutos. **Después de «Deka Voice» y «Operator's Side», el tercer juego que haga uso de sus capacidades va a ser «Shibaimichi».** Se trata de una excentricidad absoluta, que nos convierte en actores de doblaje, y nuestro objetivo es poner los diálogos de diferentes escenas, dándole la entonación adecuada. Para que os hagáis una idea, una fase reproduce la escena del balcón de Romeo y Julieta...

La saga «Dead or Alive» tiene un público totalmente fiel entre los jugones nipones. Después



LINK USARÁ SUS ARMAS FAVORITAS, como el arco, las bobas y su espada. Pero eso sí, en esta ocasión lucirá un aspecto mucho más adulto y maduro.







LOS COMBATES
Rápidos, intuitivos y bastante salvajes

UNA VEZ DENTRO DEL RING, TODO VALE, así que podremos desatar toda la adrenalina contenida haciendo los combos y los golpes más "destroyer", e incluso utilizando las armas que lleva cada personaje. ¿Pensáis que exagero?, pues para que os hagáis una idea, uno de los combos de nuestro querido Link consiste en golpear al rival con la espada para tirarlo al suelo, una vez ahí volver a lanzarlo por los aires para dispararle una flecha y cuando caiga por segunda vez, dejarle a su lado un regalito en forma de bomba. Claro, que también podremos ganar los combates lanzando a nuestro adversario fuera del ring. Sin embargo, en esta entrega algunos escenarios estarán cerrados, así que para "compensarnos" por la presencia de límites, en esos casos se nos permitirá usar también las paredes como arma. Eso sí, siempre que estemos lo suficientemente cerca.

EL CONTROL
Sencillo y fiable



LA SENCILLEZ DE MANEJO ha sido siempre una característica de la saga, así que esta entrega no va a ser una excepción, ni mucho menos. Y es que con sólo cuatro botones (ataque alto, ataque bajo, patada y defensa) vamos a poder correr en cualquier dirección, saltar, realizar los más de 100 golpes estándar de que dispone cada luchador y, por supuesto, bloquear los ataques de los adversarios con los movimientos de "Guardia". Vamos, un control que no sólo resultará muy cómodo, sino que también estará lleno de posibilidades.







LOS MODOS DE JUEGO

Opciones para aburrir

TENDREMOS SIETE FORMAS DISTINTAS DE JUGAR a «Soul Calibur II»: Arcade, Time Attack, Survival, Versus, Team Battle, Practice y Weapon Master. Muchos de estos modos son clásicos en el género, como el modo Arcade, en el que descubrimos la historia de cada personaje, o el modo Versus para jugar contra uno de nuestros amigos. Pero sin duda, la gran novedad radicará en el modo Weapon Master, en el que podremos desbloquear más de 200 armas distintas para nuestros luchadores. Claro que, para eso, primero va a haber que ganar todos los combates.

HOROAKI YOTORIYAMA



TODA LA INFORMACIÓN sobre este título fue revelada en una conferencia privada que tuvo lugar en el Hotel Imperial. A esta reunión asistieron algunos jefazos de Namco y el productor del juego, Horoaki Yotoriyama (en la foto), que además de "cantar" las virtudes del juego, comentó que la anterior entrega había vendido mas de 3 millones de copias.

« CADA VERSIÓN VA A INCLUIR PERSONAJES EXCLUSIVOS, QUE NO APARECERÁN EN EL RESTO DE VERSIONES: HEIHACHI EN PS2, SPAWN EN XBOX Y LINK EN GC »



EL USO DE ARMAS será fundamental para triunfar en los combates, aunque también podremos jugar sucio y tirar al contrario fuera del ring de lucha.

LOS GRÁFICOS

Superando la perfección

LAS MEJORAS VISUALES que más me han impresionado de lo poco que he visto del juego no han sido ni el detalle de los luchadores, ni los efectos de iluminación cuando chocan las espadas, ni tampoco las animaciones faciales, todos ellos flipantes, sino la fluidez de las animaciones, que se está logrando con la técnica de "motion blending", que permite animar las partes del cuerpo por separado.



■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ ENIX ■ Lanzamiento en Japón **Primavera** ■ Lanzamiento en España **Por confirmar**



aquí Tokio



de que «Dead or Alive 3» se convirtiera en el juego de Xbox más vendido por estas tierras, **era de esperar que la salida de «DOA Xtreme», el juego de voleibol protagonizado por estas bellas luchadoras, levantase la expectación que veis en la foto de aquí arriba.** Ni siquiera la lluvia impidió que la gente se agolpase para hacerse con uno. Al final, se vendieron 72.881 unidades en su primer día en las tiendas.

➔Pero miremos también a lo que vamos a tener en el futuro: Capcom está programando una nueva aventura de terror. **Se llamará «Gregory Horror Show», y va a estar basada en una serie de dibujos animados del mismo nombre.** El protagonista será un chico que se tiene que escapar de un hotel encantado, y durante la aventura tendrá que recoger almas para poder abrir nuevos pasadizos y así seguir avanzando a nuevas zonas del hotel.

➔Sony, por su parte, **ha puesto en marcha la fase de pruebas de «Everybody's Golf Online».** Hay 10.000 afortunados repartidos por todo el país que ya pueden disputar partidos a través de Internet, como paso previo al lanzamiento definitivo del juego, que seguramente será en abril.

➔Ya me toca despedirme, pero antes os quiero comentar una noticia más de última hora: se refiere a **Sega, que ha entablado negociaciones con Sammy para fusionar ambas compañías.** Aún no se saben datos más concretos, pero sí parece que están a punto de cerrar el acuerdo. ¡Sayonara!



HACER FRENTE A TODO UN EJERCITO con la ayuda de un enorme dragón y de nuestra espada es lo que nos propone esta espectacular aventura de acción.

DRAGONES Y "MAMPORROS"

DRAG ON DRAGOON

¿Podéis imaginar algo más flipante que enfrentaros a auténticas hordas de enemigos a lomos de un poderoso dragón? Molaría poder desmontar y luchar también en tierra, ¿verdad? Pues eso han pensado en Enix al programar esta espectacular aventura.

LOS PROTAGONISTAS

El jinete y su montura

UN JOVEN GUERRERO LLAMADO KAIM será el protagonista de esta aventura. Quién le iba a decir a él que un día se encontraría con un enorme dragón rojo (pedazo de susto) que cambiaría su destino. A partir de entonces, ambos se enfrentarán a todo tipo de enemigos, desde ejércitos armados hasta los dientes, hasta descomunales engendros mecánicos, y por supuesto, también a otros dragones. La eterna lucha entre el bien y el mal se librará esta vez desde los cielos.

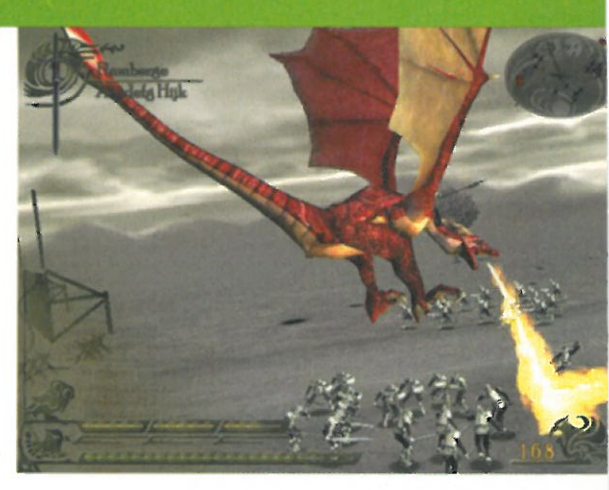


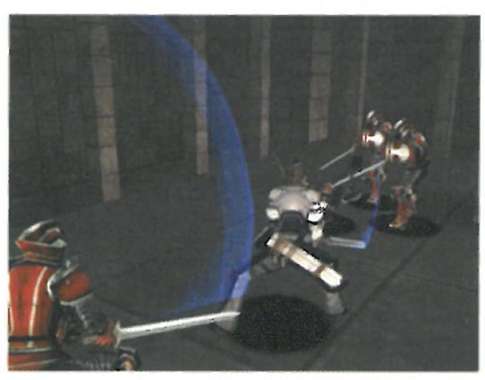


LAS ESPADAS

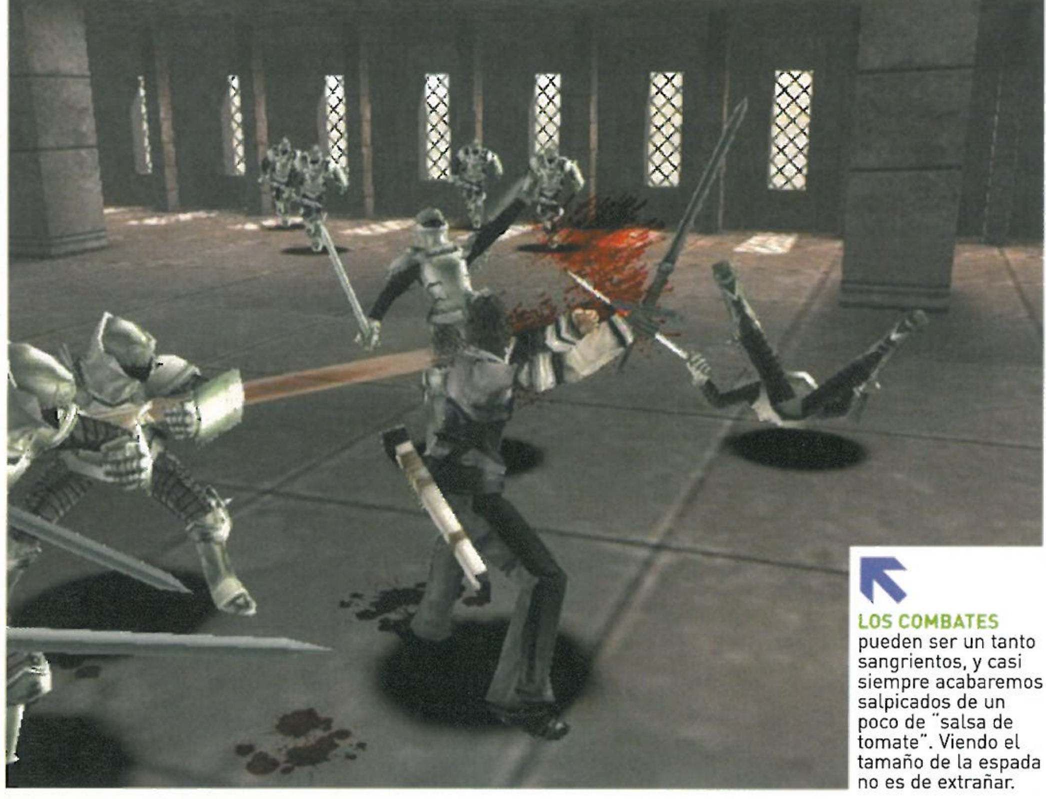
Un arma... de 50 filos

EN CADA UNA DE LAS MISIONES, Kaim podrá conseguir una nueva espada con la que combatir. Habrá un total de 50, y cada una contará con sus propias características, ¡e incluso con poderes mágicos! Y es que para derrotar a los enemigos, además de atizarles con la espada, podremos utilizar una serie de combos y ataques mágicos, que irán subiendo de nivel a medida que superemos las misiones. Y por supuesto, nuestro dragón también ganará experiencia y poder de ataque, lo cual le permitirá evolucionar. Esto lo vamos a poder apreciar a través de mutaciones en su aspecto.





« LOS COMBATES A PIE SE MEZCLARÁN CON LAS MANIOBRAS MONTADOS A LOMOS DE NUESTRO DRAGÓN, DANDO UN RESULTADO MUY ESPECTACULAR »



LOS COMBATES pueden ser un tanto sangrientos, y casi siempre acabaremos salpicados de un poco de "salsa de tomate". Viendo el tamaño de la espada no es de extrañar.

LAS DOS FORMAS DE COMBATIR

Volando por el cielo o luchando en tierra

EL GRAN ATRACTIVO DE ESTE JUEGO es poder contar con un gigantesco dragón para enfrentarnos a los enemigos. Cuando montemos en él, podremos lanzar terribles ataques contra los ejércitos enemigos y convertirlos en platos dignos de una sabrosa barbacoa con nuestro "aliento". Sin embargo, igual de importante será nuestra habilidad con la espada, ya que en ciertas zonas tendremos que apearnos de nuestra "mascota" y liarnos a espadazos, tanto en interiores como en exteriores.

STAR OCEAN, SU NUEVO JUEGO

ENIX puede considerarse una de las compañías de moda en Japón, ya que por estas fechas también estrenan otro juego: «Star Ocean: Till the End of Time», un RPG que fue considerado el mejor del pasado Tokyo Game Show. La astronauta de la imagen no se ha traído el juego de Marte: es la chica que usan para la campaña de televisión.





Si supieras que este bebé iba a
crecer hasta convertirse en un
científico loco creador de un
virus mortal que acabaría
borrando la humanidad entera
de la faz de la tierra, ¿qué harías?



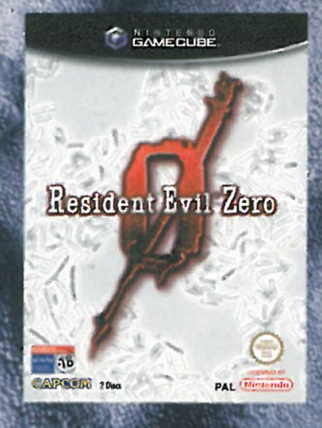


NINTENDO GAMECUBE

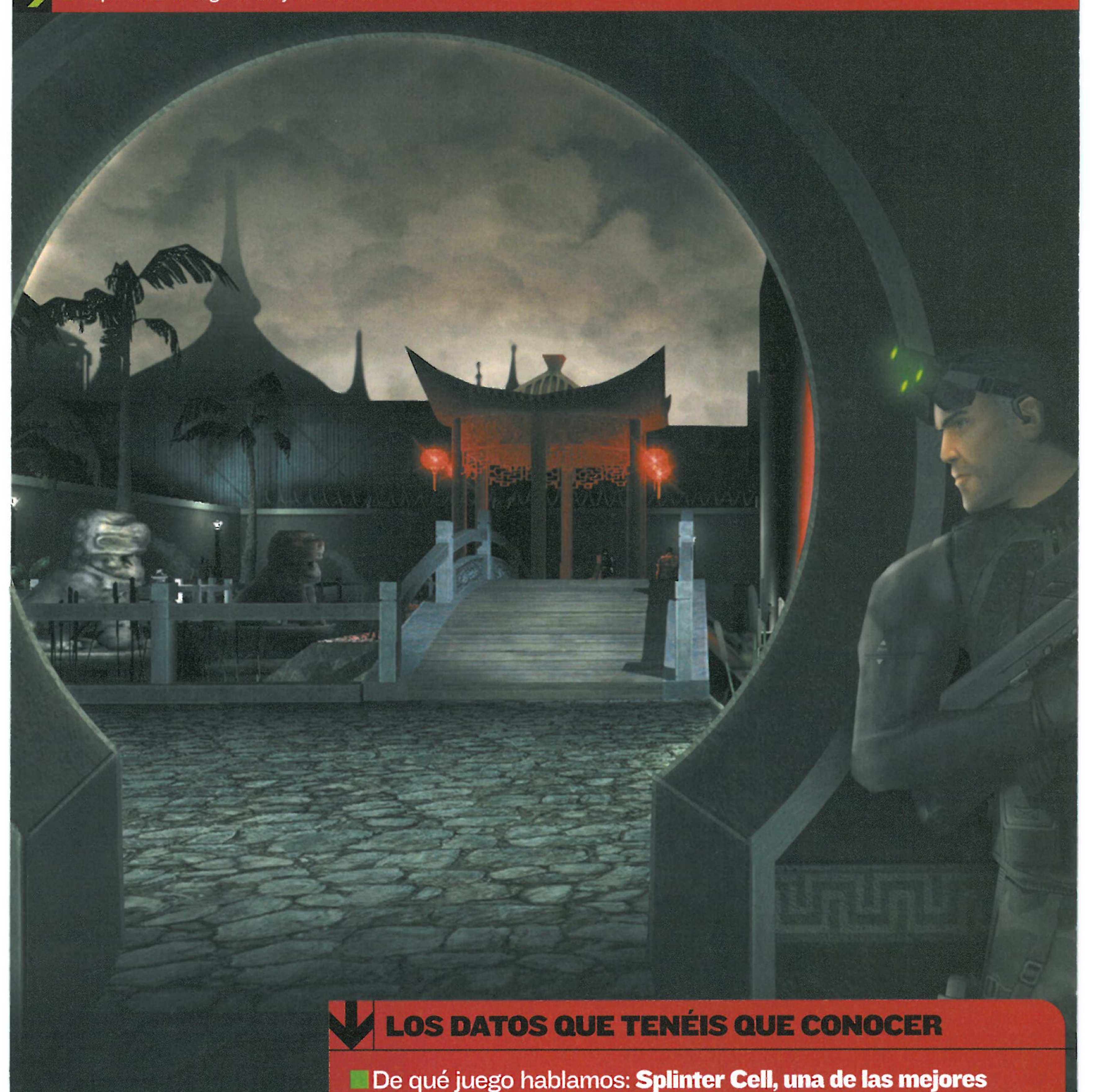


residentevilzero.co.uk

Si crees que ahora es un monstruito espera a que crezca



Regresa donde todo empezó



LOS DATOS QUE TENÉIS QUE CONOCER

- De qué juego hablamos: **Splinter Cell, una de las mejores aventuras del momento, que se estrenó en diciembre en Xbox.**
- Para qué consolas será versionado: **Para PS2, GC Y GBA.**
- Quién lo está programando: **Ubi Soft China y Ubi Soft Canadá.**
- Fecha de lanzamiento: **Finales de marzo en PS2 y primeros de mayo en GameCube y Game Boy Advance.**





NOVEDADES EN PS2

FUIMOS A CHINA A PROBAR LAS VERSIONES DE SPLINTER CELL PARA PS2 Y GAMECUBE

SAM ESPÍA EN MÁS CONSOLAS

El mes pasado desvelábamos un secreto a voces: «Splinter Cell», tras su flamante debut en Xbox, sería convertido a PS2 y GameCube. Como ya nos conocéis, nos faltó tiempo para irnos nada menos que a China, donde se desarrolla la versión de PS2, para probar, escudriñar y traeros toda la información acerca de este reestreno del sensacional juego de Ubi Soft.

Merece la pena hacerse 10 mil kilómetros para probar las nuevas versiones de un juego que ya hemos visto en otra consola? Sí, y por varias razones. Primero porque se trata de «Splinter Cell», uno de los juegos más impresionantes que hemos visto en los últimos años, y por tanto merece un trato especial. Segundo, porque las nuevas versiones van a parar a PS2, la consola con más usuarios del mundo, y a GameCube, y por tanto el interés por el juego se multiplica. Y tercero, porque Ubi Soft está preparando unas conversiones en las que incluirá un puñado de novedades que conseguirán que cada consola tenga su propio y "personalizado" «Splinter Cell». Además, qué demonios, el sólo hecho de ir China ya tiene sus alicientes ¿no?

→ **UN EQUIPO EXÓTICO.** Seguro que muchos de vosotros no sabíais que se desarrollaban juegos en China ¿a que no? Pues resulta que Ubi Soft tiene una subsidiaria en aquel país, concretamente en Shanghai, y ya han trabajado en algunos lanzamientos de esta compañía, aunque sin duda «Splinter Cell» para PS2, que saldrá en Marzo, va a ser su trabajo más renombrado. En cuanto a la versión de GameCube, está siendo desarrollada en Canadá, pero como están compartiendo algunas herramientas de desarrollo, aprovecharon para presentárnoslo también allí y de paso dejarnos echar unas partidas. Eso sí, esta versión para la máquina de Nintendo va algo más retrasada, y no la veremos hasta el mes de mayo. Por eso ▶▶

Una versión con extras

Los usuarios de PS2 se van a encontrar con un «Splinter Cell» que incluirá algunas jugosas novedades. La intención de Ubi Soft es que, manteniendo la esencia del juego, es decir, su desarrollo, la mecánica, el argumento y la calidad técnica, los usuarios disfruten de una versión personalizada para su consola.



■ Una fase extra, llamada Powerplant, que supone dos horas más de juego y en la que Sam contará con una nueva indumentaria. Apenas hay munición en esta fase, pero sí muchos botiquines.



■ También se incluirá un indicador del número de alarmas que hay en cada estancia. Será un bombilla roja en la parte inferior de la pantalla, de forma que ahora será más fácil no caer en las trampas del enemigo.



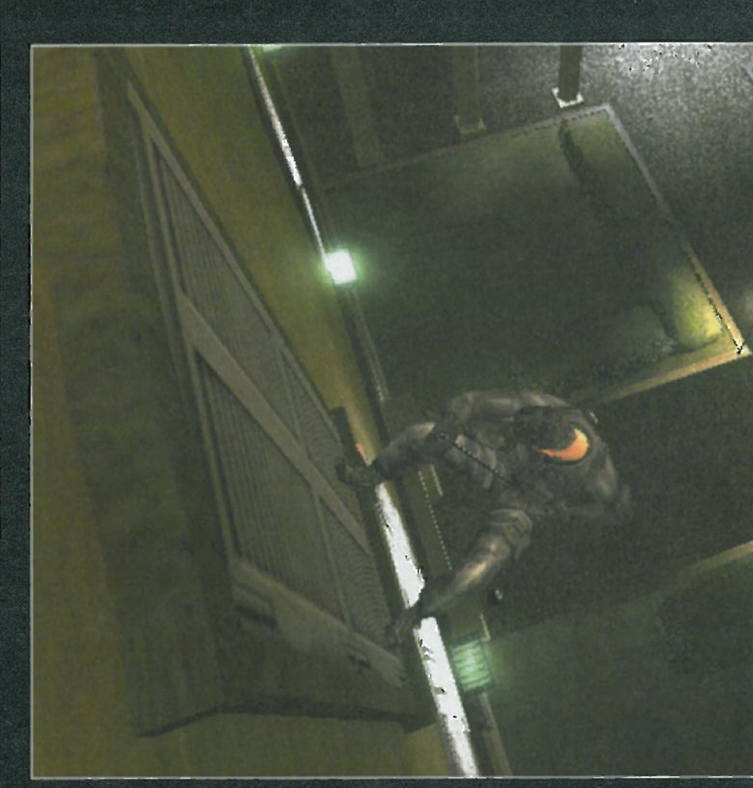
■ Un nuevo gadget. Se trata de un binocular con zoom muy práctico.

■ Contará con 4 nuevos minutos de intro (de la que os hablamos más adelante) y 30 minutos adicionales de secuencias de vídeo intercaladas durante el juego.

■ Diversos extras, como el "making of" del juego y entrevistas con los programadores. Esta novedad no se incluirá en casi ningún país, así que puede que aparezca subtitulado en inglés.

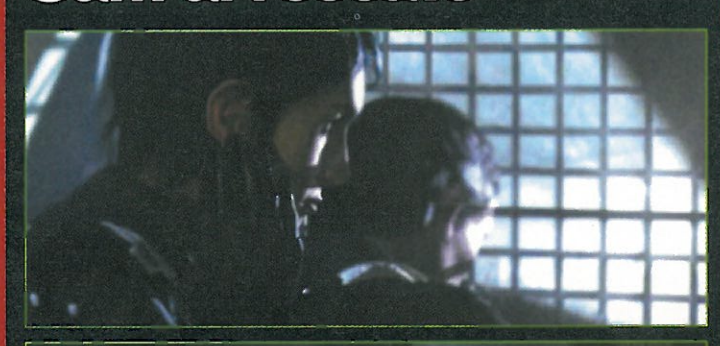


LOS EFECTOS DE LUZ serán, al igual que en la versión de Xbox, uno de los elementos más llamativos. A nivel técnico, el juego llegará a unas cotas altísimas.



LA NUEVA SECUENCIA DE INTRODUCCIÓN

Sam al rescate





- Tanto PS 2 como GC contarán con 4 nuevos minutos de intro (con una nueva banda sonora grabada por la Filarmónica de Praga). En ella veremos como dos agentes de la Agencia Nacional de Seguridad son capturados cuando se encuentran en plena misión de espionaje. Después aparece Sam Fisher pescando en un barco con su hija, momento en el que el Gobierno requiere sus servicios.
- También habrá 30 minutos adicionales de secuencias de vídeo intercaladas durante el juego que ayudarán a seguir el argumento.



no hay información e imágenes del juego… salvo las que os ofrecemos nosotros en este reportaje, por supuesto.

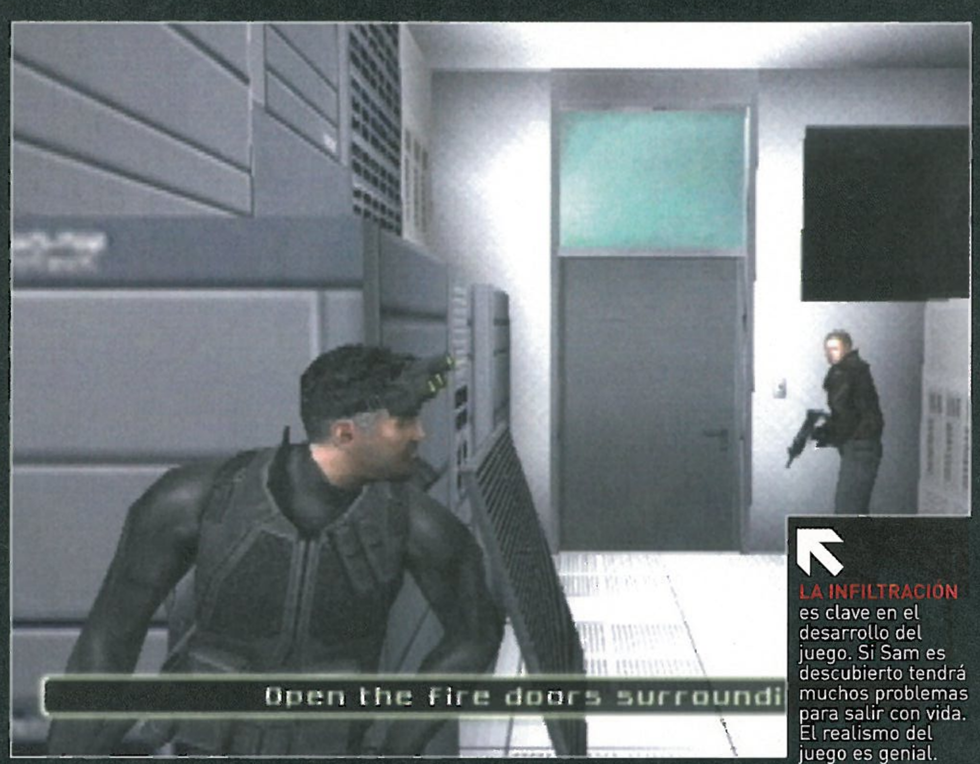
DE XBOX A LAS DEMÁS CONSOLAS. Aunque «Splinter Cell» ya tenía previsto aterrizar en todos los formatos casi desde el principio, el acuerdo de exclusividad temporal de Microsoft con Ubi Soft ha retrasado las otras conversiones. Lo que sí es cierto es que el juego se empezó a desarrollar pensando tan sólo en Xbox. Como nos explicó Shen Li, el programador de la versión de PS2, **"empezamos a trabajar en la versión de PS2 tomando como base el mapa inicial del juego de Xbox que se presentó en el E3. Luego seguimos centrándonos en los diferentes elementos –animaciones, efectos de luces y sombras, sonido, etc.- para adaptarlos al hardware de PS2"**. De ahí parte la idea que os contábamos al principio, de crear versiones "personalizadas" para cada consola. Así lo ve Shen Li: **"En realidad, el juego será básicamente el mis-**







LAS HABILIDADES de Sam Fisher son fundamentales para salir airoso de las variadas situaciones en las que se ve envuelto. Es capaz de trepar, saltar, deslizarse...



LA INFILTRACIÓN es clave en el desarrollo del juego. Si Sam es descubierto tendrá muchos problemas para salir con vida. El realismo del juego es genial.

EL JUEGO SERÁ BÁSICAMENTE EL MISMO QUE HEMOS VISTO YA EN XBOX, AUNQUE VA A INCLUIR ALGUNAS NOVEDADES Y CIERTOS AJUSTES EN LA JUGABILIDAD

mo que hemos visto en Xbox. Es decir, tendrá la misma mecánica, el mismo desarrollo, los alucinantes efectos de luces, las mismas animaciones, etc. Lo que ocurre es que hemos adaptado el juego a las otras dos consolas, incluyendo algunas novedades para compensar el retraso de sus lanzamientos y pensando en el tipo de usuario, por ejemplo, a la hora de ajustar el nivel de dificultad". Sí, porque en estas nuevas versiones, nos encontraremos con una dificultad algo más baja y, lo que es más importante, más equilibrada, sin esos saltos de "nivel de paseo por el parque" a "fase desesperante" que se dan en la versión para Xbox.

→INFILTRACIÓN REALISTA. Claro que algunos de vosotros, bien porque no tengáis una Xbox o bien porque hayáis sido tan incautos de no leeros el excepcional análisis que hicimos



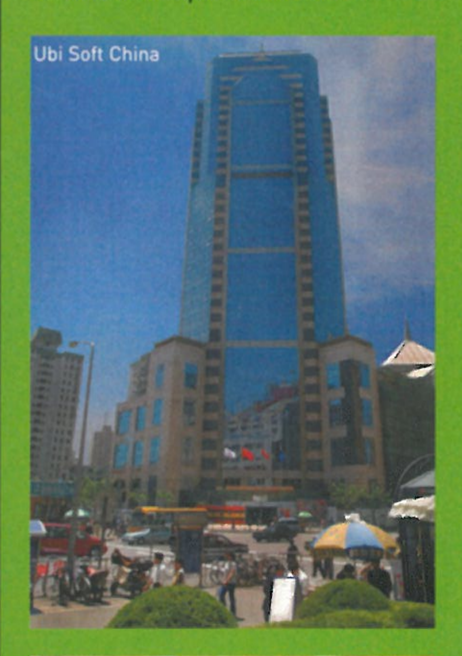
SHEN LI, el programador de la versión de PS2, posa con Hobby Consolas junto a Manuel del Campo, nuestro "dire".

hace dos meses del juego de Xbox, os estaréis preguntando que qué es eso de que os vais a encontrar "básicamente con el mismo juego". Pues, sin que sirva de precedente, os lo vamos a recordar. «Splinter Cell» es un extraordinario juego de aventura y acción en tercera persona, protagonizado por el agente especial Sam Fisher, que toma como base las películas de espías y propone la infiltración como elemento fundamental en su desarrollo. Por esta razón, desde el principio se ha tendido a señalarlo como el más directo rival de «Metal Gear». Es cierto. Ambos juegos comparten algunos elementos, e incluso los desarrolladores de «Splinter Cell» admiten haberse inspirado en ciertos apartados del juego de Konami, pero en realidad ofrecen propuestas diferentes. Fundamentalmente, «Splinter Cell» es un juego más realista en el sentido más estricto del término, y a la larga también es más difícil. Por ejemplo, mientras que en «Metal Gear» el sigilo a veces es opcional –algunas situaciones se pueden resolver a tiros- en «Splinter Cell» es obligado. Además, en este último no hay ningún radar que nos permita ver la situación de nuestros enemigos, y la libertad de acción es mayor, en parte gracias a las innumerables posibilidades de movimiento ▸▸

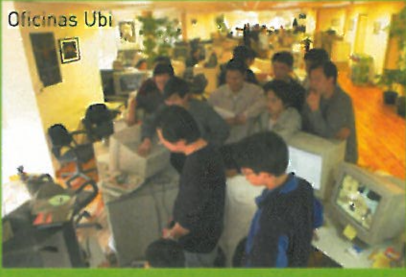
UBI SOFT CHINA

Estos son los programadores

Aunque ya llevan varios años en marcha, todavía resulta curioso ver un equipo de programación en China, sobre todo cuando todavía no se ha lanzado PS2 en aquel país, ni mucho menos las otras dos consolas. Estos son los datos que debéis saber:



Ubi Soft China



Oficinas Ubi

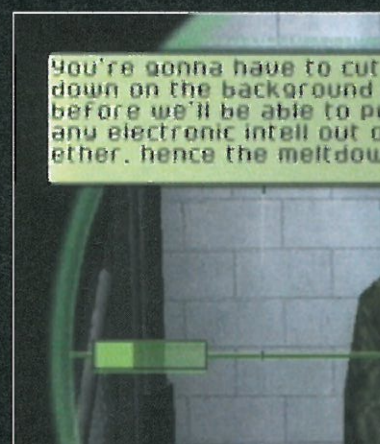
- Las oficinas de Ubi Soft en China se crearon en 1995, en principio con funciones de marketing y distribución
- El equipo de desarrollo Ubi se creo en 1997 en la ciudad de Shanghai.
- Desde entonces han producido 20 títulos para diferentes plataformas, entre ellos, «F1 99» [PS], «Rayman 2» [PS], «Ghost Recon» [PS2/GC], «Rayman 3» [PS2] y, por supuesto, «Splinter Cell» en PS2, su proyecto más ambicioso.
- En estas oficinas trabajan 220 personas, de las que el 95% son de nacionalidad china.
- Es la compañía de videojuegos más importante de aquel país.



del protagonista. También hay que tener en cuenta que «Splinter Cell» está basado en el universo de Tom Clancy, el famoso escritor de novelas de intriga y espionaje, con lo que, por ejemplo, la aparición de los gadgets, de una variedad sorprendente, tiene una mayor importancia.

EXPRIMIENDO LAS POSIBILIDADES DE CADA CONSOLA. Y seguro que ahora ya está rondando por vuestras cabecitas la gran pregunta: ¿Qué «Splinter Cell» nos vamos a encontrar en PS2 y GameCube? Bueno, podemos empezar respondiéndoos lo que no se cansan de repetir los desarrolladores de estas versiones: **"Nuestro objetivo es sacar el máximo partido a cada formato, es decir, completar el mejor «Splinter Cell» posible en PS2 y GameCube"**. Nosotros lo hemos visto, lo hemos jugado, y podemos decir que van por muy buen camino. Desde luego, estamos hablando de consolas de diferente capacidad técnica y eso no se puede obviar. El nivel de detalle que algunos elementos muestran en Xbox no va a ser igualado en PS2 y GC, pero sí podemos decir que ambas versiones van a llegar a unos niveles de calidad altísimos, y que, al igual que sucedió en Xbox, en determinados aspectos, como en el tratamiento de luces y sombras, es probable que alcancen cotas nunca antes vistas en sus respectivos formatos. De momento, lo que hemos visto con nuestros propios ojos nos ha dejado un gran sabor de boca Eso dando por sentado que la esencia del juego, la extraordinaria jugabilidad, la ambientación o la experiencia de juego, se mantendrán intactas. Además, hay que tener en cuenta que estas nuevas versiónes contarán con novedades muy jugosas, como un nuevo nivel, una nueva intro, 30 minutos más de secuencias de video, un nuevo gadget, extras del tipo "making of" del juego y entrevistas con los programadores y, en el caso de GameCube, la conectividad con GB Advance.

Como veis, los usuarios de PS2 y GC podéis estar contentos. Dentro de muy poco vais a disfrutar de un juego extraordinario, y si no que os lo cuenten los cientos de miles de usuarios que ya han alucinado con él en Xbox. El mes que viene ya os ofreceremos el completo análisis de la versión de PS2 con todo lujo de detalles. ¡No os lo perdáis! HC



CON UNA NUEVA INDUMENTARIA veremos a Sam Fisher en la nueva fase que se incluirá en las versiones de PS2 y GC. Este tipo siempre está a la última moda.

EL NUEVO NIVEL aparecerá a mitad del juego, y añadirá más o menos unas dos horas más. En él no faltará la acción y algunos tiroteos de lo más emocionantes.

LA NUEVA FASE AMPLIARÁ EN DOS HORAS LA DURACIÓN DEL JUEGO, LAS PANTALLAS QUE VEIS EN ESTA PÁGINA CORRESPONDEN A ESE NUEVO NIVEL

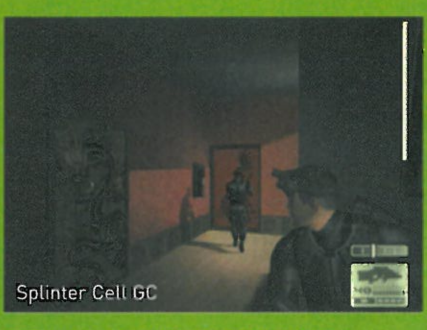


EN ESTE NIVEL apenas podremos encontrar munición, pero sí muchos botiquines. Da la impresión de que nos van a disparar muy a menudo en esta zona.

VERSIONES GC Y GBA

Splinter Cell y Nintendo

La versión para GameCube va con algo de retraso con respecto a la de PS2, y seguramente saldrá en mayo. Por eso no hay ningún tipo de información acerca de ella, salvo la que nosotros os vamos a ofrecer y que llega directamente de la boca de su productor, Francis Coldeboeuf. Además, la única imagen que le pudimos "robar" en un descuido fue ésta que os mostramos aquí abajo:


Splinter Cell GC

- **El juego** se está desarrollando en **Montreal**, Canadá.
- **Utiliza el mismo motor** que la versión de PS2, y contará con algunas de las novedades de esta versión, como la nueva intro y la fase extra.
- **La novedad más destacable** será su **conectividad con GameBoy Advance** (debajo). A través de la portátil se podrá acceder a datos, computadoras e incluso controlar algunos gadgets.

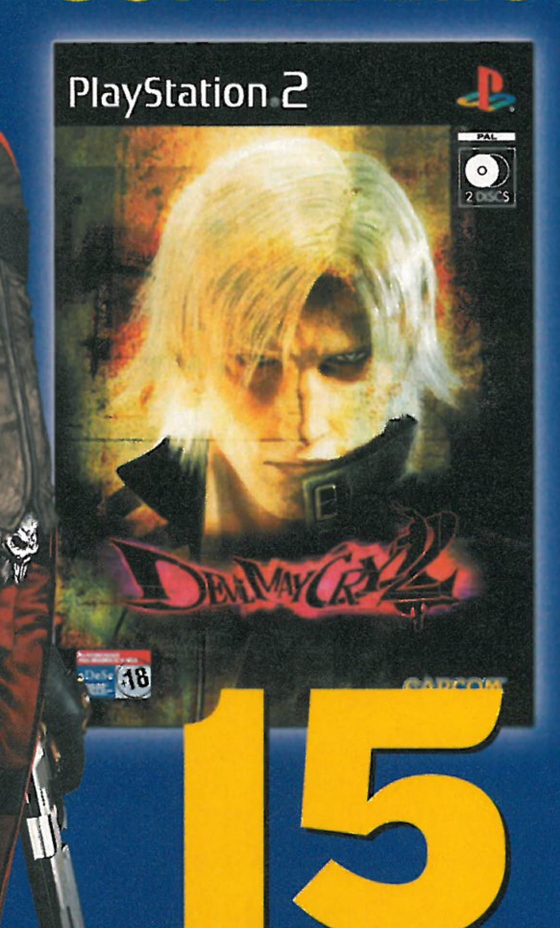

Splinter Cell GBA

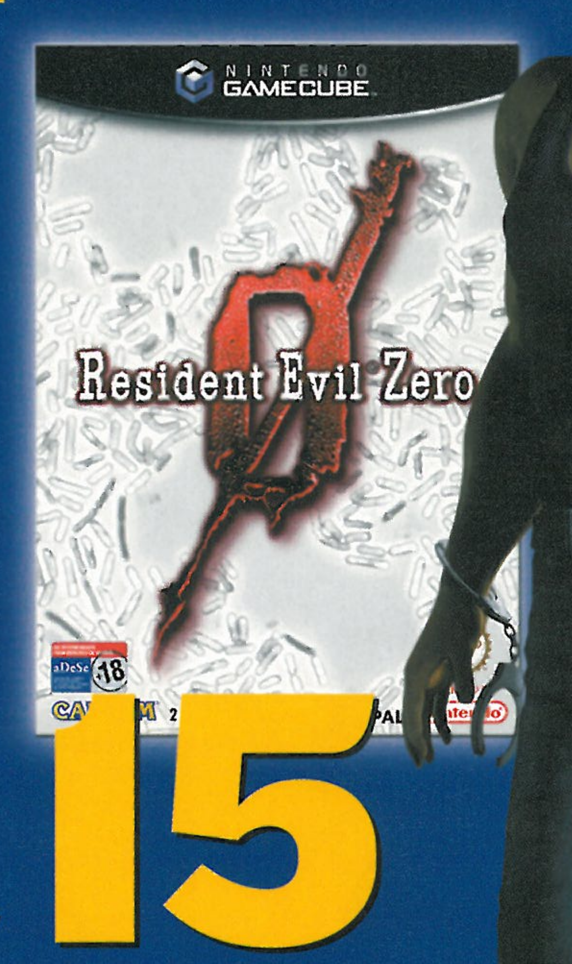
- **Se incluirán nuevos gadgets**, como la sticky bomb (una bomba pegadiza) o el risk indicator (un indicador de riesgo)
- **Habrá una nueva opción** que ellos han denominado **Bonus map**, que facilitará la localización de objetos y enemigos.
- **El nivel de dificultad será el más bajo** de las tres versiones, y también se facilitarán algunos aspectos, como la posibilidad de cambiar de gadget sin pasar por el inventario. Los programadores afirman que será la versión más jugable de todas.

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS:





15 Juegos Devil May Cry 2 para PS2 y **15 Juegos Resident Evil Zero para GC**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de marzo de 2003.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc138ea**

CAPCOM PlayStation 2




PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

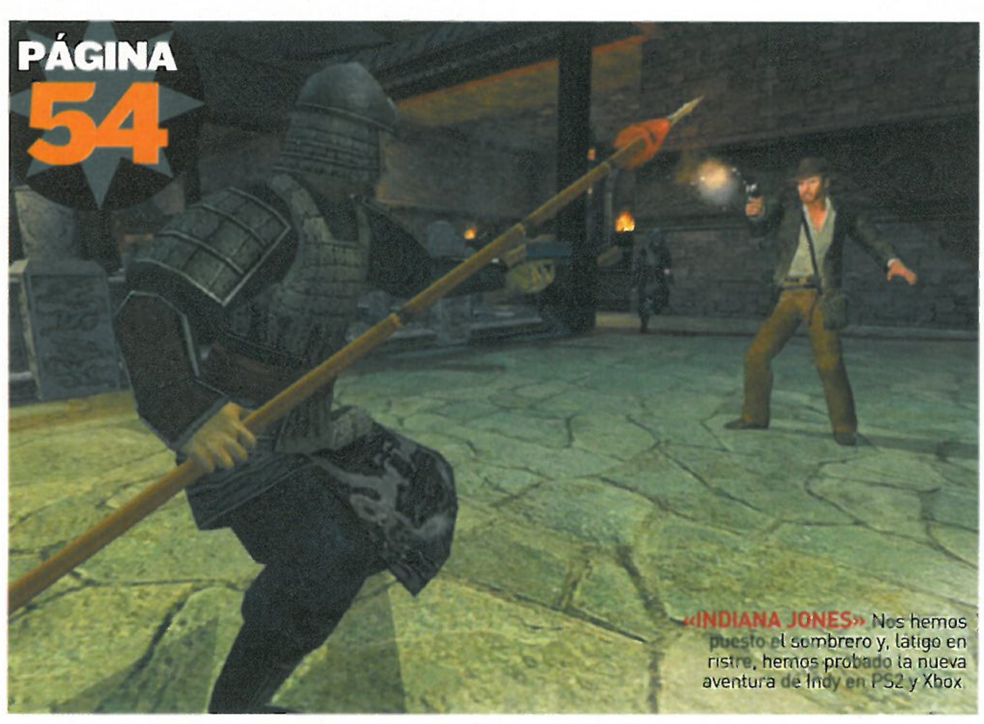


«DEVIL MAY CRY 2» Si pensabais que Dante había acabado con todo bicho viviente -y no viviente- en su último juego, preparaos para su vuelta a la acción en PS2. Y tener cuidado, porque... ¡este avance está lleno de demonios!



DEAD OR ALIVE XTREME

En este preestreno se ha dado cita el mayor número de chicas en bikini que hayáis visto. Son las luchadoras de «Dead or Alive», que ahora planean jugar al voleibol en Xbox.



«INDIANA JONES» Nos hemos puesto el sombrero y, látigo en ristre, hemos probado la nueva aventura de Indy en PS2 y Xbox.



«RAYMAN 3» ¿Queréis saber cómo se lo monta este héroe plataformero en su salto a las consolas de nueva generación?

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 2
Devil May Cry 2 ... 48
Indiana Jones y la tumba del Emperador ... 54
Rayman 3: Hoodlum Havoc ... 66

Xbox
Dead or Alive Xtreme ... 60
Indiana Jones y la tumba del Emperador ... 54
Las Dos Torres ... 64
Panzer Dragoon Orta ... 52
Rayman 3: Hoodlum Havoc ... 66
Shenmue 2 ... 56
Steel Battalion ... 62

GameCube
Las Dos Torres ... 64
Rayman 3: Hoodlum Havoc ... 66

Game Boy Advance
Zelda: A link to the past ... 58




UNO DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN MÁS ESPERADOS verá la luz el mes que viene. En él, podremos elegir entre dos personajes distintos, Dante y Lucía, para detener el ritual de invocación de un poderoso demonio.



LAS CLAVES

1 LA ACCIÓN, pues nos enfrentaremos a todo un ejército de demonios con espadas, pistolas, etc.



2 LUCÍA, el segundo personaje, que será más rápida que Dante, aunque un poco más débil.



3 LOS GRÁFICOS, ya que tanto los escenarios como los personajes serán dignos de mención.



- Marzo
- Capcom
- Acción

DEVIL MAY CRY 2

Si estos demonios piensan que con unas lagrimitas de nada van a lograr ablandarnos, van listos: les vamos a dar tantos sablazos, que ahora sí van a tener motivos para llorar. ¡Y por partida doble!

EL ÉXITO QUE TUVO EL PRIMER «DEVIL MAY CRY» se debió a que combinaba la acción más salvaje con una ambientación aterradora y un apartado visual muy atractivo. Y claro, como este sistema de juego funcionó tan bien, es normal que la gente de Capcom lo vaya a "reciclar" para esta continuación. Así, «Devil May Cry 2» estará estructurado en misiones en las que nos moveremos en tercera persona por unos escenarios impresionantes, mientras nos vemos las caras con cientos de los más horripilantes demonios. La cosa no pinta nada mal, ¿verdad?

EL ARGUMENTO QUE DARÁ PIE A TANTO COMBATE girará en torno a Arius, un multimillonario que ha decidido invocar a un poderoso demonio para absorber sus poderes y así convertirse en el dueño y señor de toda la Tierra (si es que cuando te sale el dinero por las orejas, se tienen unos hobbies de lo más raritos...). El caso es que esta actitud tan poco educativa provocará que Dante, el protagonista del primer juego, tome cartas en el asunto acompañado esta vez de Lucía, una impetuosa debutante.

A Dante ya le deberíais conocer, un ser mitad humano, mitad demonio, dedicado a la peligrosa y mal pagada tarea de cazar a



■ ESTA VEZ, DANTE NO CAZARÁ DEMONIOS EN SOLITARIO: LUCÍA SE UNIRÁ A SU LUCHA ■

¡OJO AL DATO!

Cada personaje, el suyo...
EL JUEGO VENDRÁ EN DOS DISCOS
Una de las novedades más llamativas de «Devil May Cry 2» será que podremos jugar con dos personajes, Dante y Lucía. Cada uno va a protagonizar su propio desarrollo, que vamos a poder jugar de forma separada, así que en dentro de la caja nos encontremos dos DVD.

Triunfó en todas partes...
EL ORIGINAL FUE TODO UN ÉXITO DE VENTAS
«Devil May Cry» salió a la venta a finales del 2001 y gracias a su excelente apartado visual y a su desarrollo lleno de acción fue todo un éxito del que se han vendido ya más de tres millones de unidades en todo el mundo.

DANTE

MITAD HUMANO, MITAD DEMONIO, el protagonista tendrá un nuevo aspecto más serio y estilizado que en la primera parte. Lucía, un segundo personaje, le va a hacer compañía.

EL NUEVO DISEÑO DE LOS ENEMIGOS (adiós marionetas, hola esqueletos con armadura) será más gótico y aterrador, pero no dejéis que os asusten, porque todos quieren lo mismo: que acabéis cortados en pedacitos.





LOS PRÓXIMOS JUEGOS DE CAPCOM EN PS2

De Capcom, la compañía japonesa responsable de «Devil May Cry 2» se puede decir que es como el rey midas de los videojuegos, porque prácticamente todo lo que toca se convierte en éxito. ¿Queréis conocer algunos de sus lanzamientos para la consola de Sony a lo largo de este año? Pues no perdáis de vista este cuarteto:



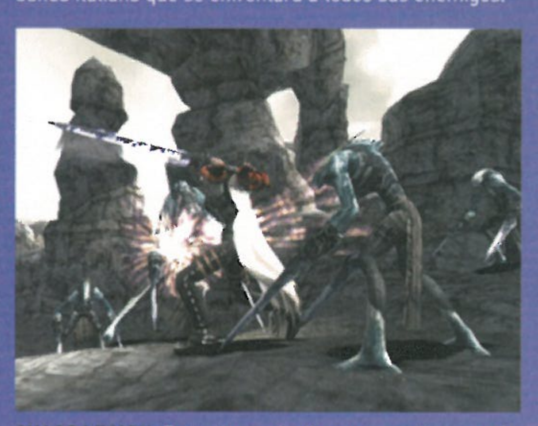
RESIDENT EVIL ONLINE: La serie «Resident Evil» va a regresar a lo grande a PS2, con una nueva entrega que hará que los zombis se cuelen en Internet y amenacen a grupos de cuatro jugadores que pasarán miedo online.



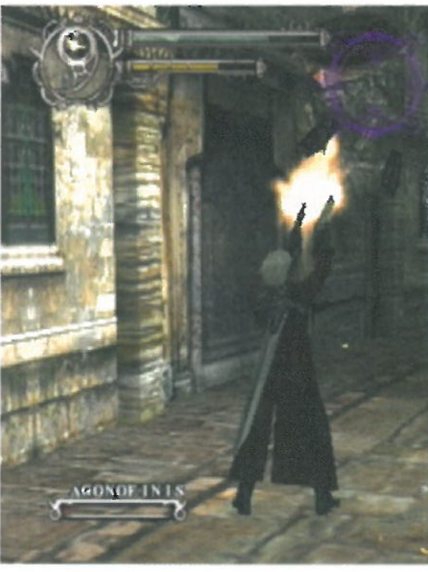
JO JO'S BIZARRE ADVENTURE: Será un juego de acción con gráficos Cel Shading (si esos que dan un aspecto de dibujos animados), en el que nos enrolaremos en una banda italiana que se enfrentará a todos sus enemigos.



CLOCK TOWER 3: En esta nueva aventura de terror de los genios de Capcom acompañaremos a Alyssa, una joven estudiante que visita una casa con unos habitantes de lo más tranquilizador: fantasmas, asesinos en serie...



CHAOS LEGION: Todo el mundo dice que es el juego más influenciado por el estilo de «Devil May Cry». En él nos enfrentaremos a un montón de enemigos utilizando una espada y pidiendo ayuda a otros demonios. ¿Os suena?



sus congéneres los demonios, mientras que Lucía será una defensora de la humanidad con la misión de detener a toda costa la invocación. Cada uno vivirá su propia historia, aunque ambas se cruzarán en algunos puntos.

PARA CUMPLIR SUS RESPECTIVAS TAREAS, contarán con un buen número de armas cuerpo a cuerpo y otras tantas de





■ LAS INCONTABLES PELEAS A LAS QUE NOS VAMOS A ENFRENTAR SITUARÁN EL NIVEL DE ACCIÓN A LA ALTURA DE SU PREDECESOR ■



CUANDO SE CONVIERTAN EN DEMONIO, Dante y Lucía serán más fuertes, y además podrán realizar nuevos movimientos, como volar.





CON SU ESCOPETA DE CAÑONES RECORTADOS no habrá enemigo capaz de plantar cara a Dante. Lógico, se las borrará de un disparo...



POR MUCHOS ENEMIGOS QUE SALGAN, Lucía sabrá apañarselas, porque contará como aliados con su agilidad y sus espadas curvas.

larga distancia. Dante, por ejemplo, tendrá varias espadas diferentes, un par pistolas Colt, una escopeta y hasta un lanzamisiles, mientras que Lucía usará unas espadas curvas propias de los ninjas y cuchillos arrojadizos.

Además, con estas armas podrán marcarse unos espectaculares combos, como correr por una pared en plan Matrix y caer sobre sus enemigos con un espadazo. Y si estos "juguetes" no os parecen suficientes, los personajes también tendrán la habilidad de convertirse en un demonio capaz de volar o correr más rápido. ¿A que así sí que mola enfrentarse a medio infierno?

➔Y SI EL SOBERBIO APARTADO GRÁFICO, fue uno de los aspectos que más nos sorprendió en el el primer «Devil May Cry», el de esta segunda parte no va a ser menos. Veréis, el motor gráfico será capaz de generar unos escenarios 3D amplísimos y muy detallados, como un pueblo en ruinas o una extraña fábrica, a la vez que la tele se llena de enemigos y algunos efectos de iluminación en tiempo real muy chulos.

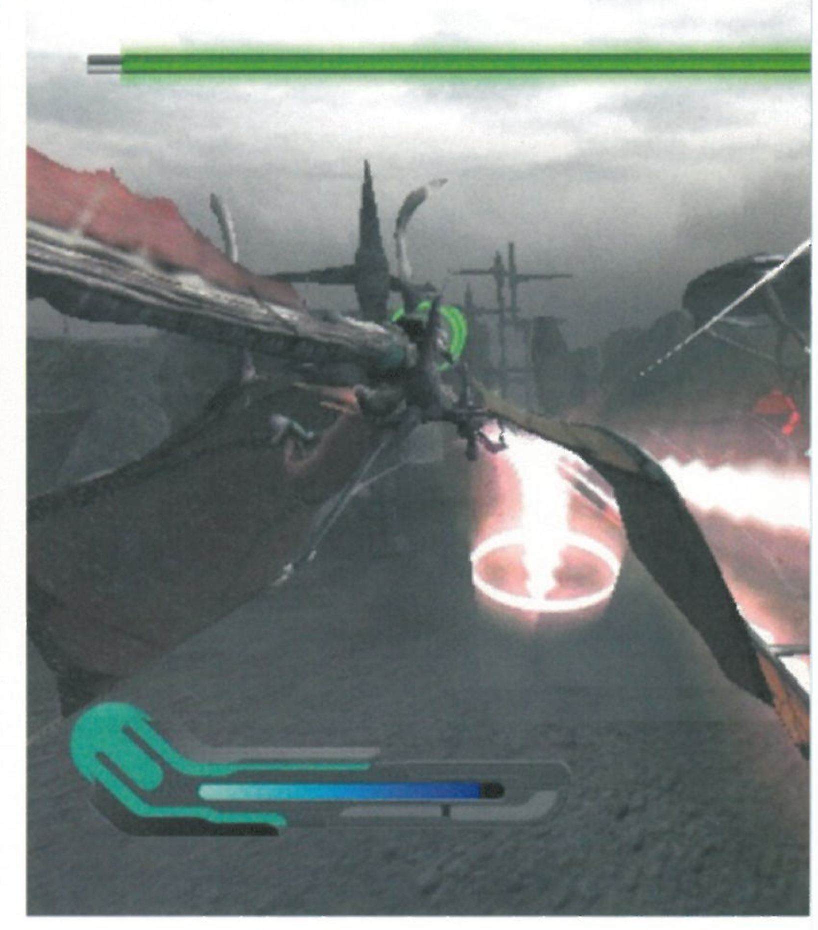
Y aunque a nosotros nos encantaría contaros muchas más cosas del juego, lo cierto es que tenemos que dejaros para irnos a preparar el análisis que podréis leer el mes que viene. De verdad, hay ocasiones en las que nuestro trabajo es taaaan duro... HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

El juego nos presentará a un nuevo protagonista y mantendrá la acción y el atractivo visual de su predecesor. Eso sí, no nos ha parecido tan sorprendente.



NUESTRA MISIÓN consistirá en acabar con interminables oleadas de enemigos. Para ello montaremos en 4 dragones acorazados, capaces de mejorar con la experiencia.





1 **LOS GRÁFICOS** serán, como en toda la saga, uno de los puntos fuertes del juego, y van a poner de manifiesto toda la potencia visual de Xbox.



2 **LOS DRAGONES** podrán cambiar de forma (y de ataques) en cualquier momento del juego. Cada uno será apropiado para un nivel.



3 **LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS** nos permitirá disparar por los cuatro costados.



- Marzo
- Sega
- Shooter

PANZER DRAGOON ORTA

En lugar de rescatar a una dama prisionera de un dragón, ahora somos la chica, montamos en el dragón y disparamos como locos.

LOS CLÁSICOS DE SEGA SIGUEN DANDO CAÑA en Xbox. Como sabéis, «ToeJam & Earl» han vuelto "al tajo" después de varios años, y ahora le va a llegar también el turno a «Panzer Dragoon Orta», que será la cuarta entrega del "shooter" espacial que arrasó en su día en Saturn gracias a sus geniales gráficos y a su acción sin descanso.

Fiel a su estilo, el juego nos propondrá atravesar unos escenarios de extraordinaria belleza a lomos de un dragón, mientras disparamos con nuestro punto de mira a todo lo que se "menee". Y aunque no podremos dirigir al dragón, porque la ruta estará prefijada, por primera vez en la saga tendremos que disparar por los cuatro costados, según por dónde nos ataquen los monstruos. Por supuesto, la cosa se complicará cuando tengamos que esquivar los obstáculos y los disparos de nuestros enemigos.

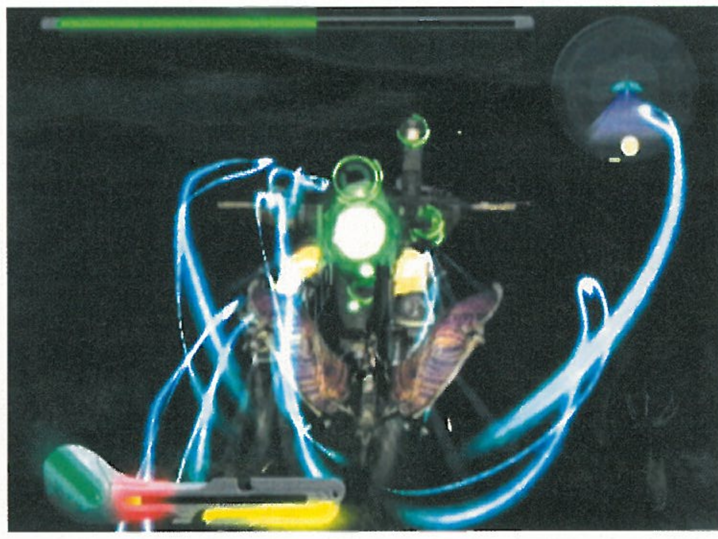
TENDREMOS 4 DRAGONES A NUESTRAS ÓRDENES, cada uno con armas distintas, y podremos elegir entre ellos en cualquier momento de la partida. Además, otra de las novedades será la posibilidad de mejorar sus características a medida que ganemos puntos, como en un juego de rol.

El apartado gráfico volverá a ser el caballo de batalla de «Panzer Dragoon», ya que si echáis un vistazo a las pantallas seguro que os parece estar viendo una peli de ciencia ficción. Del argumento preferimos no desvelaros nada, aunque sí podemos deciros que estará a la altura del apartado visual. ¡Ya lo veréis!

PRIMERA IMPRESIÓN

Además de tener unos gráficos geniales, dejarnos cambiar de dragón y disparar por todos lados, el desarrollo tiene pinta de ser muy emocionante.





LOS ENEMIGOS FINALES tendrán un aspecto impresionante. ¿Quién es el valiente que se va a atrever con esta nave gigante? ¡Nosotros, por supuesto!

■ ADEMÁS DE GRANDES DOSIS DE ACCIÓN, ESTE SHOOTER FUTURISTA NOS OFRECERÁ ESCENARIOS DE UNA BELLEZA INCREÍBLE ■

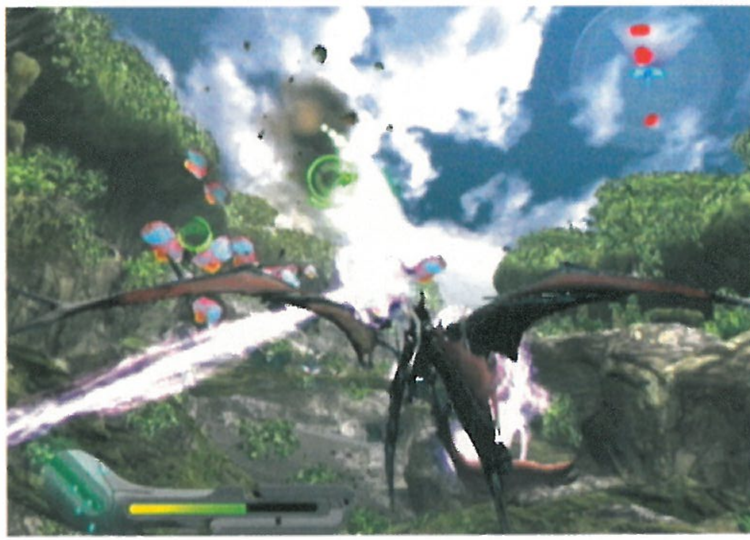


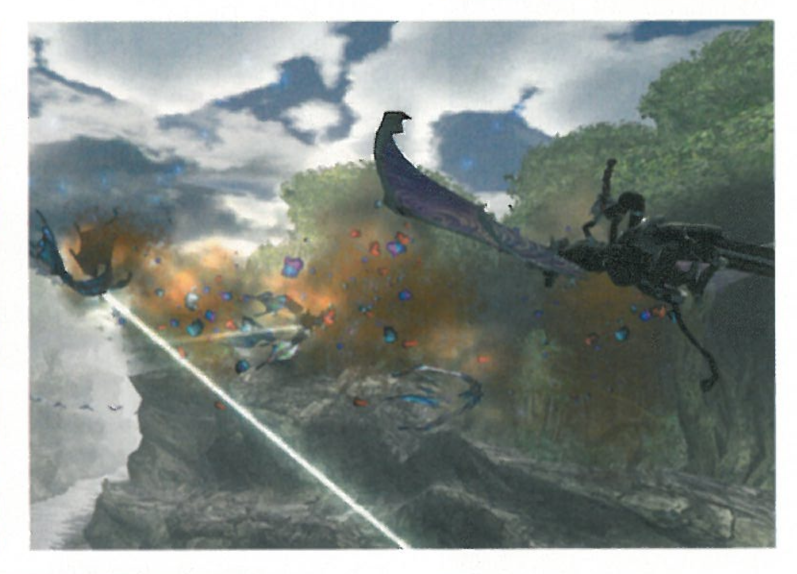
¡OJO AL DATO!

Adaptados para la nueva generación de consolas...
SEGA VA A RESUCITAR TODOS SUS CLÁSICOS
A «ToeJam» y «Panzer Dragoon» le seguirán nuevas versiones de otros títulos clásicos de Sega, como «Shinobi» para PS2, «Illbleed» para Xbox, o los recopilatorios «Sega Ages», que incluirán titulazos como «Golden Axe» o «Phantasy Star».

El anterior capítulo del juego era una aventura...
LA SAGA TUVO TRES ENTREGAS PARA SATURN
Los dos primeros capítulos, «Panzer Dragoon» y «Panzer Dragoon Zwei», tenían el desarrollo de un típico shooter, pero el tercero, «Panzer Dragoon Saga», incluía detalles de rol.









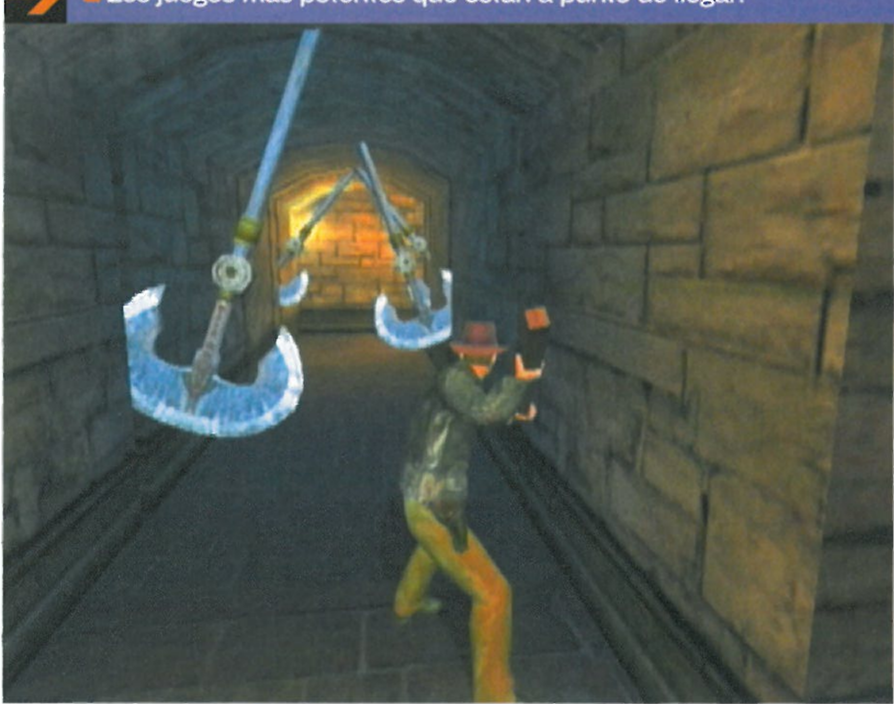
LOS ESCENARIOS DEL JUEGO estarán ambientados en un planeta fantástico de extraordinaria belleza.

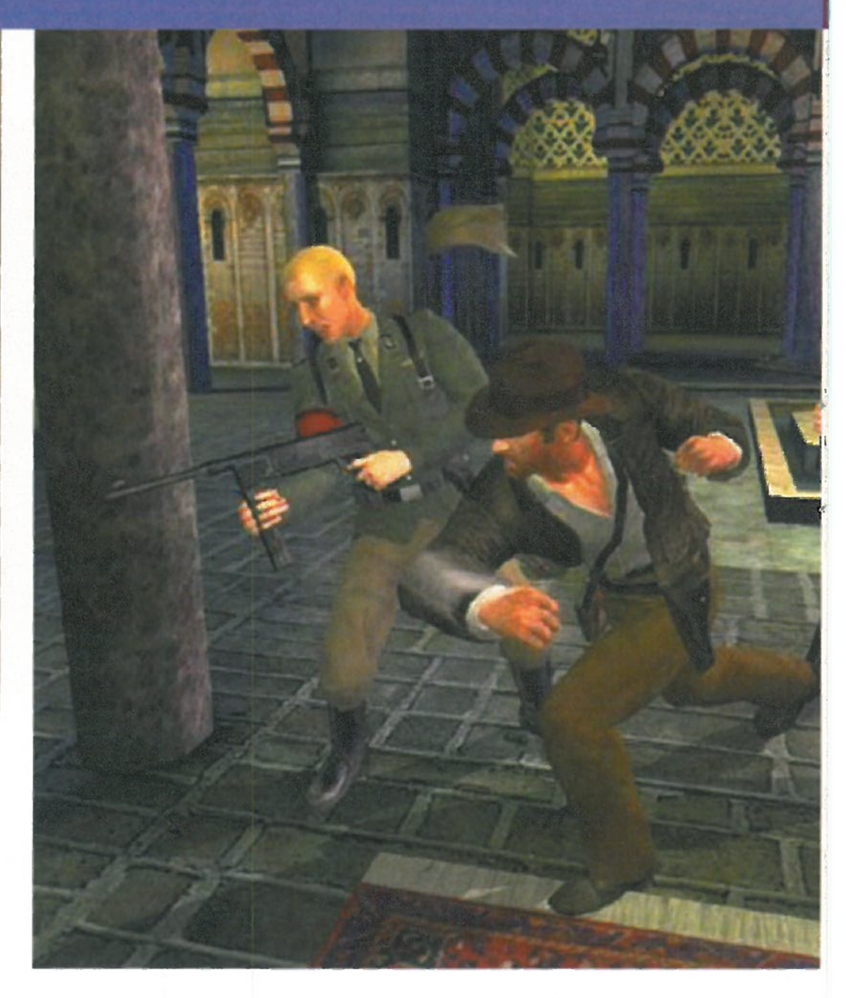


EL ITINERARIO estará prefijado, aunque tendremos cierta libertad de movimientos para esquivar los láser.



LAS ARMAS DISPONIBLES van a depender del tipo de dragón en el que vayamos montados y de su nivel.





LA ARQUEOLOGÍA será fuente de muchas aventuras, pero también de grandes peligros. Indiana Jones va a necesitar habilidad, valor e inteligencia a partes iguales en su juego.



1 **LA ACCIÓN,** que será la protagonista verdadera del juego, gracias a los frecuentes combates con enemigos de todo tipo y a las zonas plataformeras.



2 **INDIANA JONES,** que estará recreado con gran realismo, y va a tener disponibles todas las habilidades de las que hacía gala en las películas.



3 **LA AMBIENTACIÓN,** en la que no faltará ni siquiera la banda sonora de John Williams.



- Abril
- LucasArts
- Aventura

INDIANA JONES
Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Hay que ver cómo está el pluriempleo: arqueólogo famoso, actor de Hollywood y protagonista de videojuegos. ¡Indy, eres la caña!

LA BÚSQUEDA DE UNA LEGENDARIA PERLA CHINA a la que se atribuye el poder de controlar la mente, llevará al Dr. Jones, el famoso arqueólogo (Indy para los amigos), a recorrer diez localizaciones por todo el globo. Su objetivo será evitar, nada menos, que caiga en manos de una mafia china que se ha aliado con un mercenario alemán y pretende dominar el mundo entero.

Con este argumento, LucasArts va a devolver a Indiana al primer plano de la actualidad, protagonizando una aventura en tercera persona al más puro estilo «Tomb Raider», en la que habrá puzzles sencillitos y muchas zonas que prueben nuestra habilidad. Además, a medida que avancemos por los castillos de Praga, las calles de Estambul o una fortaleza en China, también tendremos que enfrentarnos a numerosos enemigos, ya sea usando los puños, sillas y otros objetos, o bien armas, desde simples machetes hasta metralletas.

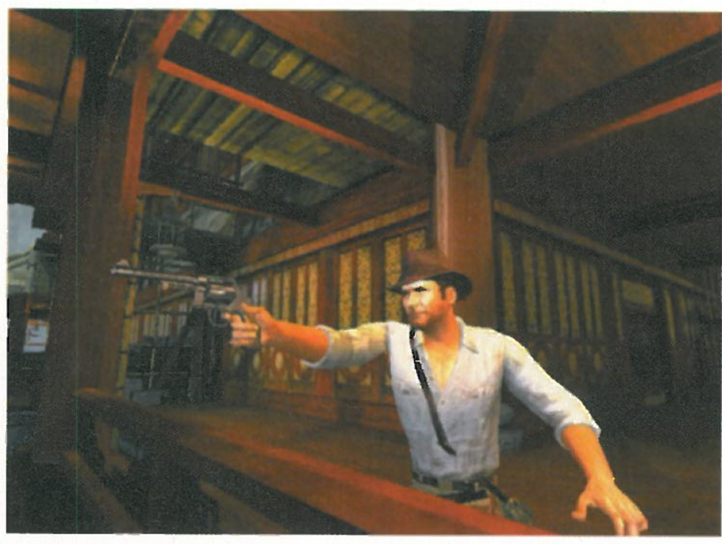
PERO INDIANA NO SERÍA EL MISMO SIN SU LÁTIGO, un "aliado" que nos resultará muy útil para aturdir a los enemigos, o para saltar agujeros y alcanzar las plataformas más alejadas.

Como veis, el espíritu de las películas estará muy presente en el juego, si bien su argumento no va tener relación con ninguna de ellas, ni siquiera con la que se va a rodar en breve. Y claro, aquí también habrá chica protagonista: Mei Ying, una bella oriental que nos echará una mano varias veces a lo largo del desarrollo.

¿Tenéis prisa por ayudar a Indy? Pues tranquilos, que además la versión de PS2 llegará un mes más tarde que la de Xbox. Y ya sabéis que quien es muy impaciente acaba corriendo delante de una roca gigante... HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El desarrollo del juego resulta interesante, y el nivel técnico va a ser bastante elevado, aunque su parecido con las aventuras de Lara será más que evidente.



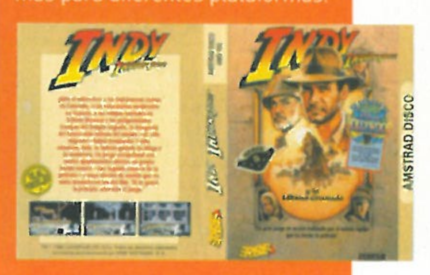


LA ACCIÓN estará bien mezclada con los momentos de plataformas y los de investigación. A menudo vais a necesitar echar mano de una buena arma.

¡OJO AL DATO!

Éste será su noveno título...
UN HÉROE AFICIONADO A LOS VIDEOJUEGOS

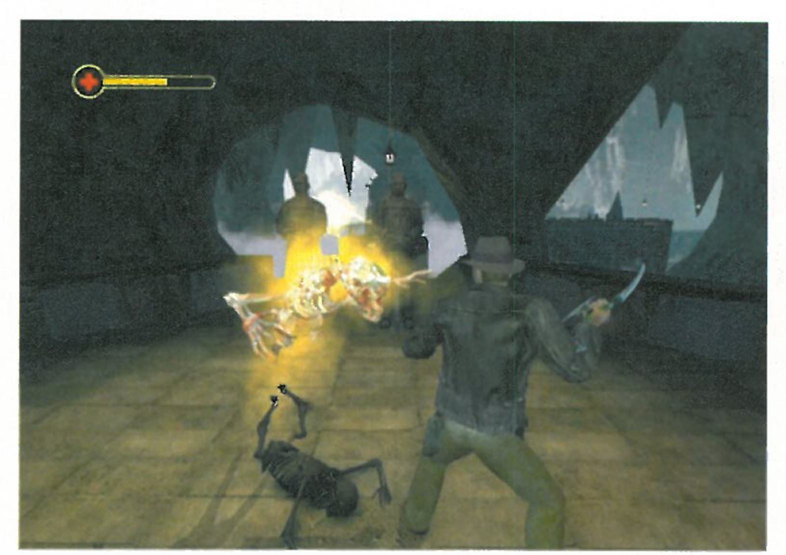
LucasArts ha explotado bien a fondo el filón del Dr. Jones desde que debutara en el cine allá por los años 80 con "En busca del Arca Perdida". Pues bien, desde su primera y mítica aventura gráfica, «Indiana Jones y El Templo Maldito» (Amstrad y PC), han aparecido hasta ocho juegos más para diferentes plataformas.



Pronto, "Indiana Jones 4"...
YA SE ESTÁ PREPARANDO LA PRÓXIMA PELÍCULA

Lucas, Spielberg y Harrison Ford se han puesto de acuerdo para hacer el cuarto capítulo de la serie. El rodaje no ha comenzado, ¡pero ya estamos deseando verla!

EL ARQUEÓLOGO MÁS FAMOSO DEL CINE VUELVE CON UNA AVENTURA LLENA DE ACCIÓN, INVESTIGACIÓN Y ALGUNOS PUZZLES



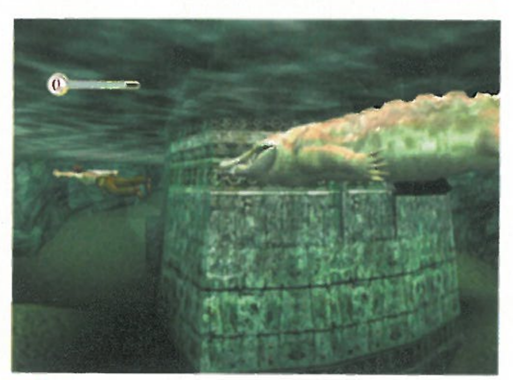




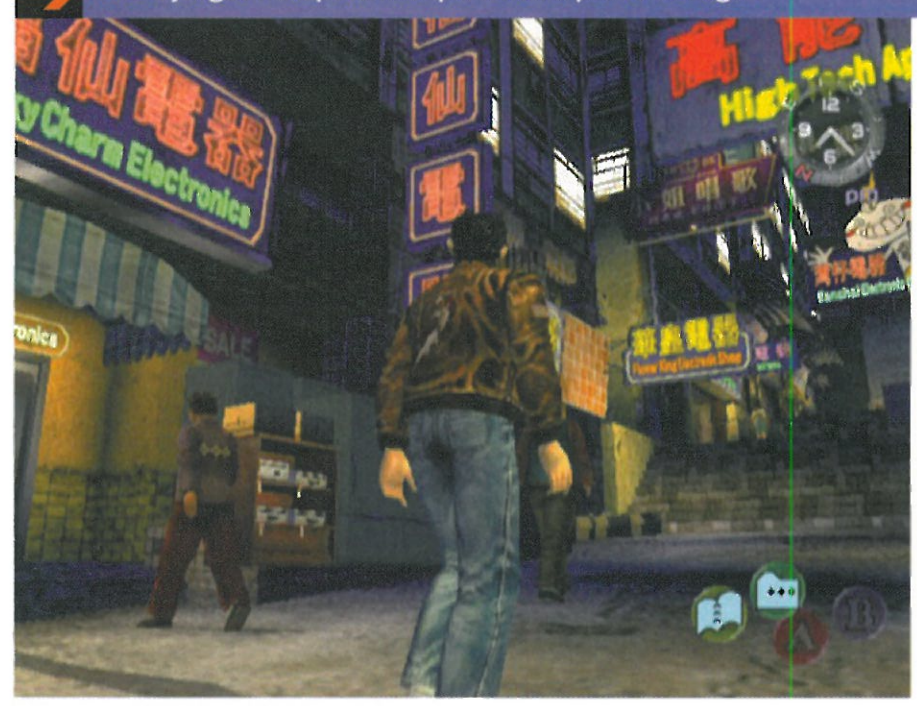
VISUALMENTE, podéis estar seguros de que vais a ver mucha calidad, sobre todo en los amplios escenarios.



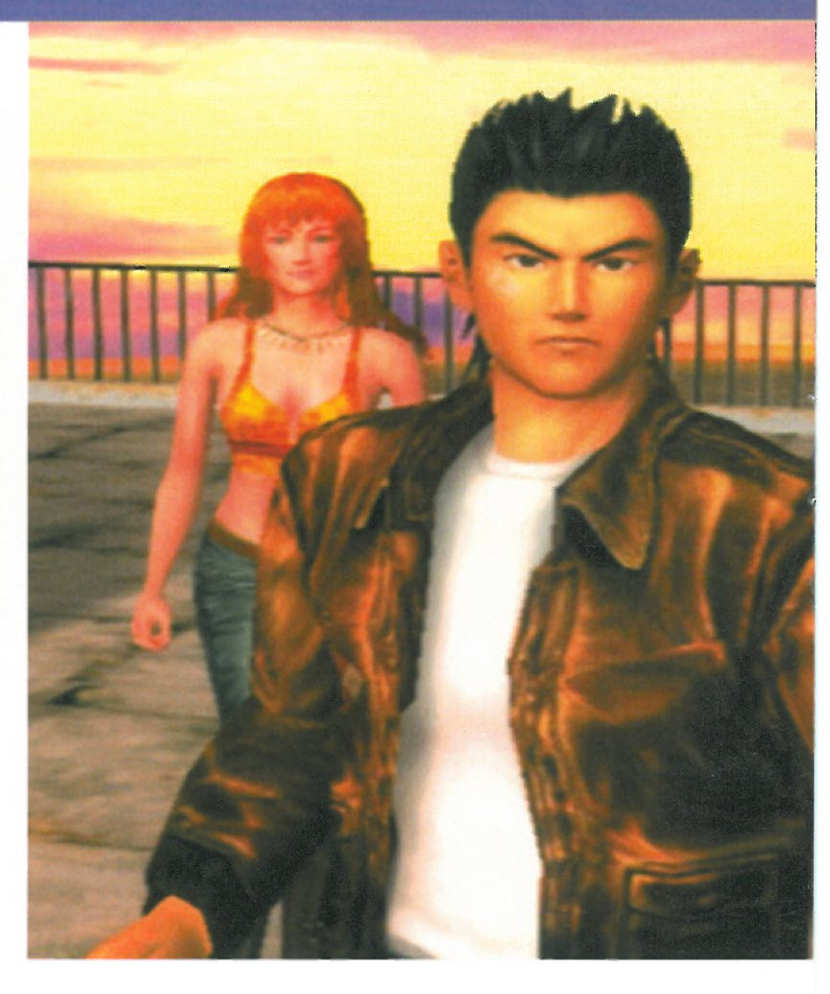
EL ARGUMENTO se irá complicando según avance el juego, y os enfrentará con criaturas muy poderosas.



INDIANA tendrá numerosas habilidades, como la de nadar, aunque bajo el agua también habrá peligros...



LA SED DE VENGANZA llevará a Ryo Hazuki hasta la ciudad de Hong Kong, donde continuará con su búsqueda desesperada para encontrar al asesino de su padre.





LAS CLAVES

1 LA LIBERTAD DE ACCIÓN será enorme, y podremos llevar a cabo un sinfín de acciones diferentes, como comprar bebida. Esta fresquita, ¿eh?



2 EL TIEMPO VA A SER REAL, así que habrá que irse a dormir por la noche, los comercios tendrán sus horarios, etc.



3 LOS CIENTOS DE PERSONAJES que nos encontraremos en el universo de «Shenmue II» influirán en la historia.



- Marzo
- Sega
- Rol

SHENMUE II

Ni "Gran Hermano", ni gaitas. Si queréis saber cómo es la vida "en directo", sólo tendréis que iros con Ryo a Hong Kong... ¡y a vivir!

LA MEJOR AVENTURA QUE HUBO EN DREAMCAST llegará el mes que viene a Xbox en una versión sin apenas novedades, pero que mantendrá todo su encanto, incluido un argumento interesantísimo. «Shenmue II» comenzará justo donde acabó la primera parte, que fue exclusiva de Dreamcast: Ryo Hazuki, el protagonista, se lía la manta a la cabeza y abandona su tierra natal a bordo de un barco con destino a Hong Kong, donde seguirá con la búsqueda de Lan Di, un mafioso experto en artes marciales que asesinó a su padre.

Así, mochila al hombro y en una ciudad que no conoce, Ryo tendrá que "buscarse las lentejas" él solito, para lo que deberá hablar con los cientos de personajes que hacen su vida en la ciudad (cada uno con su cara y ropas individualizadas), buscar alojamiento para pasar la noche e incluso lograr un "curro" para tener algo de dinero en el bolsillo... ¡Igualito que en la vida real!

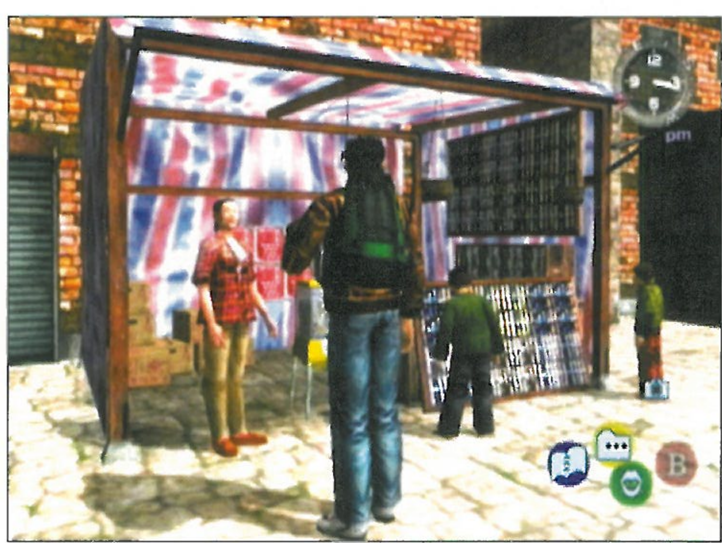
LA LIBERTAD DE ACCIÓN VA A SER ASOMBROSA, ya que podremos hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra en los gigantescos escenarios, como coleccionar toda clase de objetos, comprar bebidas en las máquinas de la calle, echar pulsos, e incluso jugar unas partiditas en los recreativos... una pasada, vamos.

Pero claro, buscar a un asesino nos llevará a toparnos con más de un indeseable con ganas de gresca, por lo que también nos tocará zurrarnos al más puro estilo «Virtua Fighter», o poner a prueba nuestros reflejos en espectaculares secuencias interactivas tipo «Dragons Lair», en las que tendremos que pulsar un botón en el momento justo. Como veis, el desarrollo será muy variado, y se complementará con un gran apartado técnico. ¿Listos para viajar a Hong Kong? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego nos ha encantado, pero esta versión de Xbox no tendrá casi novedades respecto a la de DC. Además, ¿podrán seguir bien el argumento los que no conozcan la primera parte?





PODREMOS HABLAR con todo el mundo para conseguir pistas. En las tiendas, además, compraremos todo tipo de objetos indispensables. ¡Una de pipas!

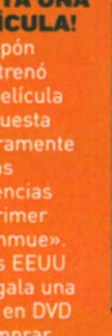
«SHENMUE II» TENDRÁ UN ARGUMENTO MUY BIEN ELABORADO, QUE SE VA A COMBINAR CON UN NIVEL DE REALISMO EXTREMO

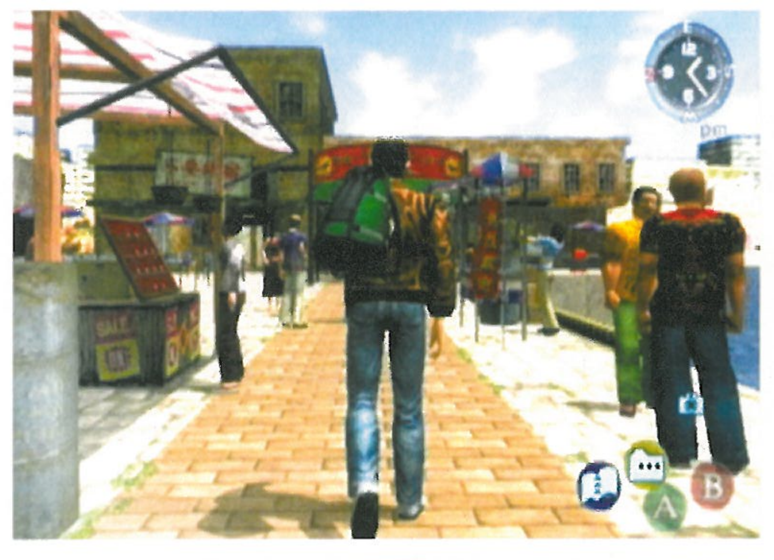


¡OJO AL DATO!

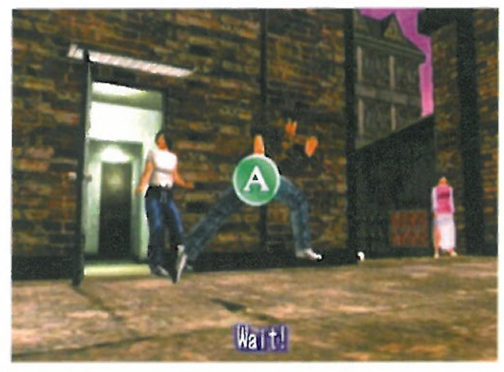
Una saga conocida... LAS DOS PRIMERAS PARTES YA SALIERON EN DREAMCAST
Los usuarios de la consola de Sega ya disfrutaron de los dos primeros capítulos del juego. Ambos son obra de Yu Suzuki, el creador de «Virtua Fighter», y fueron revolucionarios por su enorme realismo y por la libertad para interactuar casi con todo.

Estos japoneses... ¡EXISTE HASTA UNA PELÍCULA!
En Japón se estrenó una película compuesta íntegramente por las secuencias del primer «Shenmue». En los EEUU se regala una copia en DVD al comprar «Shenmue II», pero aún no se sabe si aquí ocurrirá lo mismo.









PRESIONAR BOTONES en el momento adecuado será la forma de resolver algunas situaciones. ¡Corre Ryo!



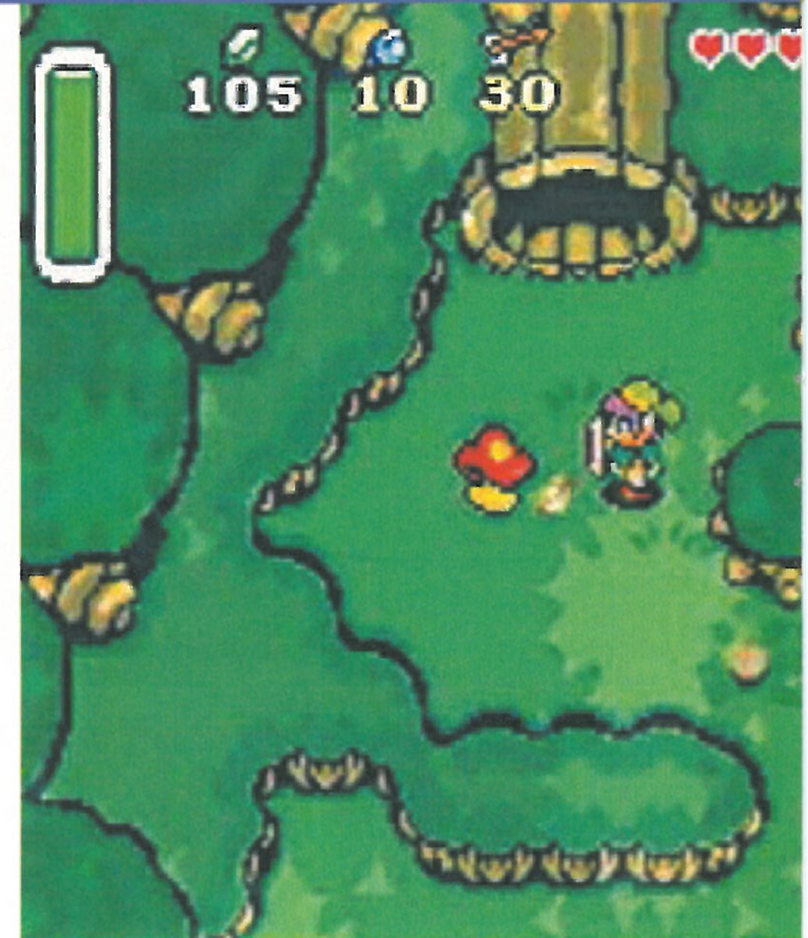
LOS MINIJUEGOS, como los dardos o las recreativas, aportarán mucha variedad al desarrollo del juego.



LAS SECUENCIAS nos irán desvelando el argumento, y serán espectaculares a tope. Aquí se va a armar...



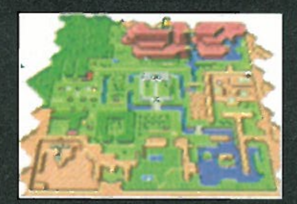
ENCONTRAR A LA PRINCESA ZELDA será nuestro objetivo en esta aventura, y para lograrlo tendremos que explorar, dialogar, resolver puzzles... y pelear en tiempo real.



LAS CLAVES

1 EL DESARROLLO DEL JUEGO será muy variado: habrá que luchar, resolver bastantes puzzles, charlar con los decenas de personajes...

2 EL MUNDO DE LINK va a ser realmente enorme. ¡Y tendremos que explorarlo a fondo para avanzar en la aventura!



3 EL JUEGO «FOUR SWORDS» hará que nos piquemos con tres colegas en divertidos duelos multijugador.



- Marzo
- Nintendo
- Action RPG

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Si pensáis que entrenar al Barça hoy en día es toda una aventura, es que todavía no conocéis cómo se lo monta el intrépido Link.

HABLAR DE LAS AVENTURAS DE LINK, el protagonista de «Zelda», es hablar de una serie de excelentes Action-RPG´s, es decir, juegos de rol donde los combates se desarrollan en tiempo real. Así que si tenéis una portátil estáis de enhorabuena, porque «A link to the Past» será una conversión del clásico de SNES, considerado como uno de los mejores episodios de la saga.

El juego tendrá un desarrollo muy variado, que nos llevará a explorar un mapeado inmenso, currarnos numerosos puzzles, dialogar con cientos de personajes y partirnos la cara con multitud de enemigos. Todos estos ingredientes harán que nos enganchemos durante meses, porque ésta será una aventura de las largas. Para redondear la jugada, los textos estarán en perfecto castellano, con lo que no tendremos ningún problema para enterarnos bien de la historia.

PERO «A LINK TO THE PAST» TRAERÁ UNA SORPRESA, ya que además de la aventura original que salió en SNES, también vamos a disfrutar de «Four Swords», un divertido juego extra en el que podrán participar hasta cuatro jugadores, que tendrán que competir o cooperar para superar diferentes retos. Y como el diseño de las mazmorras cambiará aleatoriamente cada vez que juguemos, habrá diversión para rato. En fin, que la cita de Link con GBA promete ser espectacular, porque nuestro elfo nunca nos decepciona. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La versión de «A Link to the Past» para SNES ya nos dejó absolutamente alucinados, así que este "dos-en-uno" promete convertirse en todo un clásico para la portátil. ¿Conseguirá desbancar al mismísimo Mario?





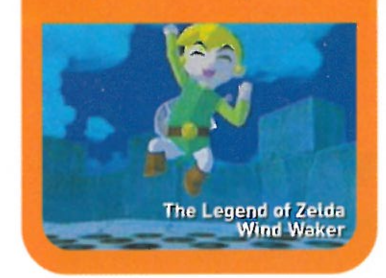


LOS PERSONAJES con los que tendremos que hablar durante la aventura nos proporcionarán valiosas pistas. ¡Y los textos estarán en castellano! Genial.

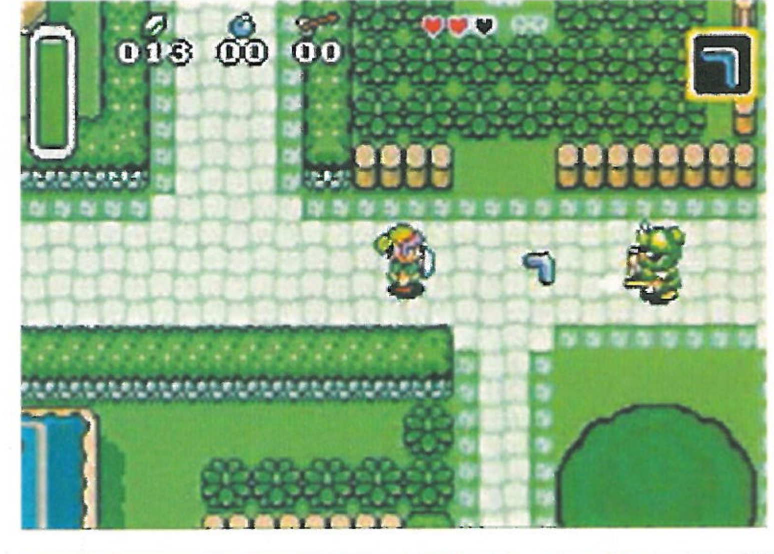
¡OJO AL DATO!

En la prensa americana... EL JUEGO HA RECIBIDO UNAS PUNTUACIONES DESORBITADAS
Este cartucho acaba de salir a la venta en Estados Unidos y, como era previsible, ha tenido una acogida inmejorable. Publicaciones tan reputadas como IGN o GamePro le han otorgado sendos sobresalientes. Por algo será, ¿no creéis?

En GameCube... ¡YA SE APROXIMA «THE WIND WAKER»!
En mayo, los usuarios de GC podrán disfrutar de las nuevas aventuras de Link, que traerán como principal novedad un apartado gráfico calcadito al de los mejores dibujos animados. Le esperamos con impaciencia.


The Legend of Zelda Wind Waker

LINK NOS PREPARA UNA GRAN AVENTURA, REPLETA DE EMOCIÓN, COMBATES, PUZZLES, Y CON UN GENIAL MODO MULTIJUGADOR







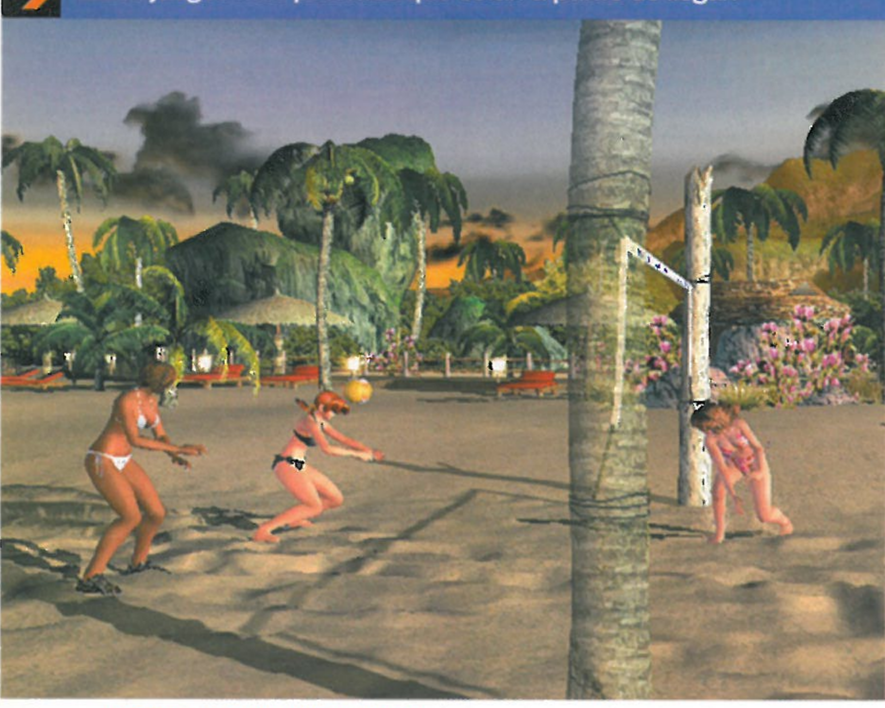
ESTE BRUJO será nuestro gran rival en la aventura. Él será el responsable del rapto de la princesa Zelda.



PODREMOS INTERACTUAR con un buen número de objetos, que también servirán para resolver puzzles.



LAS HABILIDADES que aprendamos en «A Link to the Past» nos servirán cuando juguemos a «Four Swords».



LOS PARTIDOS DE VOLLEY-PLAYA serán la excusa perfecta para juntar a 7 chicas impresionantes en una isla paradisíaca llena de diversiones: playas, piscinas, casinos...





1 **LOS PARTIDOS DE VOLLEY,** que serán tipo arcade. Los podremos disputar tanto en el modo de juego principal, como en el modo exhibición.



2 **LAS CHICAS,** que posarán para nosotros en posturas increíbles, así que no dejaremos de jugar con la cámara para captar los mejores planos.



3 **LOS MINIJUEGOS,** como saltar flotadores en la piscina, o los que habrá entrando al casino.



- Marzo
- Tecmo
- Deportivo

DEAD OR ALIVE XTREME

Las luchadoras más explosivas de «Dead Or Alive» se piran a la playa, así que: uno, van a jugar al volley, y dos, ¡irán en bikini!

GUAPAS, PERO SOBRADAMENTE PREPARADAS. Ésta es la frase que define a las protagonistas de los últimos juegos de lucha que han salido al mercado. Sin embargo, la gente de Team Ninja va a ponerla a prueba, porque ha cogido a las 7 luchadoras más famosas (y "macizas", claro) de la saga «Dead Or Alive», como Tina, Christie o Helena, les ha cambiado su "trajes de faena" por unos bikinis de infarto, y se las ha llevado a una isla tropical.

¿Qué tendrán que hacer en esa isla? Pues además de bañarse en la piscina, "ligar bronce" en la playa y jugarse la pasta en los minijuegos del casino, sobre todo echarán partidos de voleibol. Serán en plan muy arcade, con sólo dos botones para el control y sin líneas en la cancha, y los habrá tanto en el modo principal como en el de exhibición, a solas o enfrentándonos a un colega.

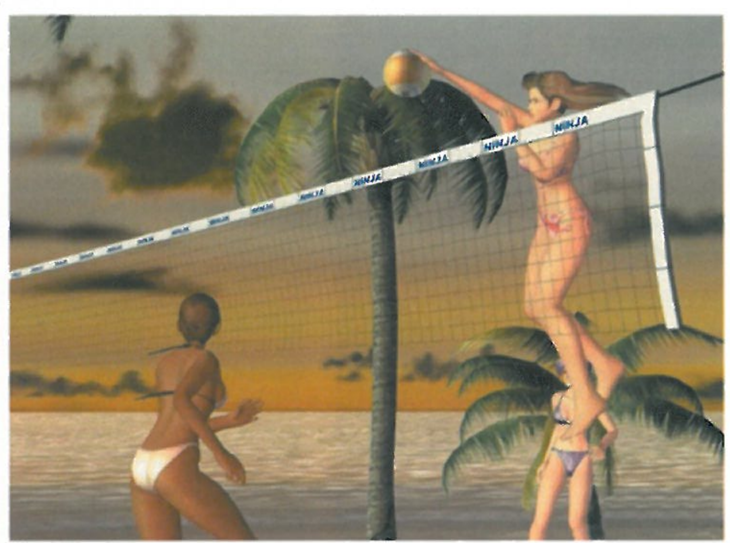
PARA JUGAR, ELEGIREMOS A UNA COMPAÑERA, y habrá que mantenerla contenta a base de ganar partidos... y también de hacerla algún que otro regalito, como nuevos bañadores o zapatillas, que compraremos en la tienda con el dinero que nos embolsemos ganando partidos.

Y si todo esto pinta bien, su atractivo visual os dejará flipados al ver la piel bronceadita de las jugadoras, sus minúsculos bikinis, sus curvas de escándalo... ¡Uuuff!, a veces os quedaréis tan embobados mirando a las tías, que se os olvidará que de lo que se trata es de jugar al volley. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque las chicas acaparan toda la atención, los partidos son bastante divertidos, sobre todo jugando contra un amigo.





DURANTE LOS PARTIDOS podremos recibir, pasar el balón a nuestra pareja, rematar y bloquear los tiros, y todo ello con un sistema de control muy arcade.

CHICAS GUAPÍSIMAS CON BIKINIS DIMINUTOS VAN A JUGAR LOS PARTIDOS DE VOLLEY MÁS PICANTES, Y TAMBIÉN ENTRETENIDOS

¡OJO AL DATO!

La presentación... EL PRIMER VÍDEO SE VIO DURANTE EL "TGS 2002"

Las primeras imágenes de «Dead Or Alive Xtreme», que se vieron en la feria Tokyo Game Show del 2002, provocaron que la temperatura de la sala subiera 1 ó 2 grados. Desde entonces, el atractivo de sus chicas ha hecho que éste sea uno de los juegos más esperados de Xbox.

Los programadores... «NINJA GAIDEN», SU NUEVO JUEGO

Aunque el grupo de desarrollo Team Ninja es muy conocido por su saga de lucha «Dead or Alive», también son responsables de otra de nuestras series favoritas, «Ninja Gaiden». La nueva entrega saldrá en Xbox y tiene una pinta inmejorable.









LAS PARTIDAS DE PÓKER también van a ser muy... visuales, porque jugaremos con cartas de las chicas.



PODREMOS COMPRAR NUEVOS BIKINIS para nuestras jugadoras, algunos de ellos tan sugerentes como éste.



LA INTRO DEL JUEGO nos dará una idea de las chicas que nos esperan a continuación. ¡Se os caerá la baba!



MONTADOS EN LA CABINA de estos robots (habrá tres modelos diferentes, según la generación del VT que controlemos), tendremos que resolver 23 misiones de combate.





LAS CLAVES

1 EL SISTEMA DE CONTROL será distinto a todo lo que estamos acostumbrados a ver en consolas: muy realista y, por tanto, súper-exigente.



2 LOS VERTICAL TANKS serán los verdaderos protagonistas del juego. Habrá varios para controlar, cada uno con sus características propias.



3 LAS BATALLAS, que van a estar plagadas de explosiones y de duros enfrentamientos.



- Marzo
- Capcom
- Simulador/Acción

STEEL BATTALION

¿Pensabais que Xbox ocupaba mucho espacio? Esperad a jugar a este simulador, que vendrá con un mando de ¡más de 30 botones!

LOS SIMULADORES TOTALMENTE REALISTAS no son muy comunes en las consolas, y menos aún los de los típicos robots de guerra japoneses. Claro, que aún más raro es ver un juego de este tipo que se controle con un mando especial. Sin embargo, los usuarios de Xbox disfrutaremos de uno gracias a «Steel Battalion», una locura de Capcom que nos propondrá montarnos en un VT ("tanque vertical", en inglés), una máquina bípeda armada hasta la última tuerca.

Subidos en ella, y con una vista desde el interior de la cabina, deberemos detener la amenaza de Hai Shi Dao, un territorio asiático que se ha declarado independiente y quiere ganar más poder.

LO MÁS NOVEDOSO SERÁ EL SISTEMA DE CONTROL, porque el juego no podrá manejarse con el pad de Xbox, sino con un panel diseñado especialmente para la ocasión (llamarlo "mando" sería quedarnos cortos) que se venderá conjuntamente. Tendrá un tamaño enorme, y un montón de botones e interruptores para controlar todas las funciones del VT: movernos, disparar, saltar con el asiento en caso de ser derrotados (si palmamos empezaremos desde cero)... ¡incluso podremos darle al "limpia"!

Con tanta parafernalia, la sensación de estar metidos en uno de estos robots será total. Aunque en las primeras partidas parezca confuso, pronto manejaremos al robot como el que va en una bici... con bombas y ametralladoras. ¿Estáis listos? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Va a ser una experiencia de juego novedosa y muy atractiva, pero... ¿demasiado cara quizá?



LAS MISIONES se darán en diversos ambientes. Los objetivos a cumplir pasarán por llegar a una zona, destruir a un número de enemigos o incluso escoltar.

GRACIAS AL USO DE UN CONTROLADOR ESPECIAL, TENDRÉIS LA SENSACIÓN DE ESTAR MANEJANDO A UN ROBOT DEL FUTURO

¡OJO AL DATO!

Unos robots con historia... YA HABÍA AVENTURAS DE MECHAS HACE 20 AÑOS

El concepto de los VTs se inspira en los "Mech" o "Mechas", una especie de gigantescos robots con dos patas. Los hemos visto en mangas como "Mazinger Z", y también en juegos como «Mech Commander» o «Virtual On», que se versionó para varias consolas.

Juego y controlador unidos... EL PANEL DE CONTROL, LA CLAVE DEL JUEGO

El juego vendrá junto con este mando en un "pack" que costará 200 €. El panel será muy solido, tendrá un tamaño considerable, e incluirá 2 joysticks, una palanca de cambios, 5 interruptores, 3 pedales, 30 botones y hasta un dial de radio. ¡No faltará de nada!









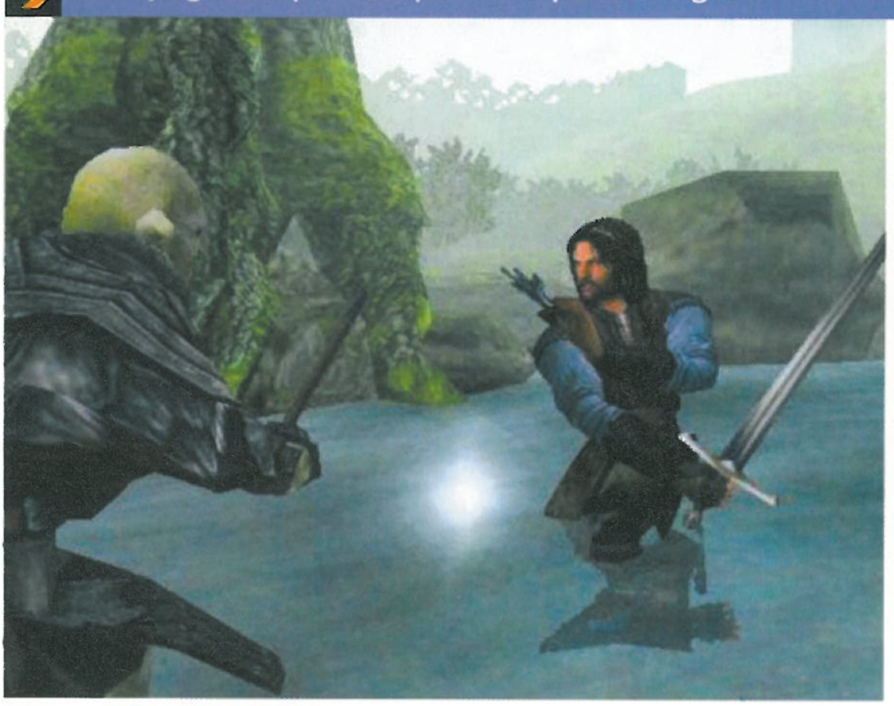
DURANTE EL COMBATE tendremos que vencer a otros VTs, pero también habrá tanques, torretas, barcos...



NO ESTAREMOS SOLOS, sino que otros miembros de nuestro batallón nos ayudarán en distintas ocasiones.



ELEGIREMOS LAS ARMAS que vayamos a usar en cada misión. Las habrá más contundentes o más ligeras.



ARAGORN EL MONTARAZ será uno de los tres personajes, junto con Legolas y Gimli, que podremos controlar en esta adaptación de las pelis de "El Señor de los Anillos".



LAS CLAVES

1 **LAS CONTINUAS PELEAS** contra los orcos y demás criaturas serán la salsa del juego. No podremos tomarnos ni un solo segundo de respiro.



2 **ARAGORN, LEGOLAS Y GIMLI** serán los tres personajes que vamos a poder controlar. Cada uno de ellos tendrá sus propias características de combate.



3 **LA AMBIENTACIÓN** va a estar cuidada al máximo, y nos meterá de lleno en la aventura.



- Marzo
- Electronic Arts
- Beat'em up

LAS DOS TORRES

¿Tu chica quiere que le compres un anillo? Tranquilo. En cuanto derrotes a las tropas del mal, tendrás el Anillo Único para ti solito.

REPARTIR SABLAZOS SIN PARAR NI UN MINUTO va a ser nuestra misión principal en este beat´em up, que estará basado en la genial película de "El Señor de los Anillos". El juego seguro que os suena, porque los usuarios de PS2 ya disfrutan de esta misma aventura desde las pasadas Navidades, y las versiones de Xbox y GC serán calcadas a ella.

Por tanto, asumiendo el papel del explorador Aragorn, el elfo Legolas o el irascible enano Gimli, tendremos que recorrer 12 niveles 3D cargaditos de orcos, trolls y demás criaturas sacadas de la obra de Tolkien, a los que habrá que eliminar a base de golpes de espada, hacha y otras armas blancas de nuestros personajes. Además, también podremos comprar nuevos movimientos y combos. ¡Todo un desafío!

LA AMBIENTACIÓN OS DEJARÁ BOQUIABIERTOS, porque estará tan bien conseguida que creeréis estar viendo la película. Y es que en «Las Dos Torres» disfrutaremos de la que quizá sea la mejor adaptación del cine al videojuego: personajes y escenarios serán igualitos a los de la peli, las voces estarán dobladas al castellano por los mismos actores y las intros de cada fase serán espectaculares transiciones de escenas reales al juego. Así que haced las maletas, porque os vais de viaje a la Tierra Media. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Esta versión nos ha parecido igual de divertida y espectacular que la de PS2. Lo que aún no podemos asegurar es si traerá algún extra o mejora sustancial.



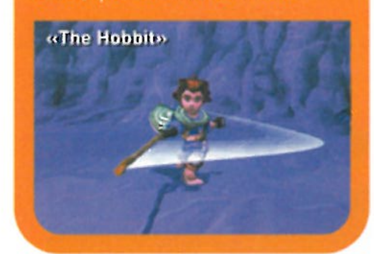
LAS EMBOSCADAS serán uno de los recursos más usados por nuestros rivales. El desarrollo nos llevará de una pelea a la siguiente sin apenas descanso.

UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO Y LOS COMBATES MÁS INTENSOS HARÁN QUE ESTA ADAPTACIÓN DE LA PELI SEA ESPECTACULAR



Arrasa en todo el mundo... ¡"EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" PEGA FUERTE!
Seguro que Tolkien no imaginó que su obra iba a convertirse en todo un fenómeno social de la época moderna: películas, dibujos o juegos de rol basados en su libro son ejemplos del éxito que ha tenido y seguirá teniendo este universo de fantasía.

Saldrá en GameCube... YA SE ACERCA EL JUEGO «THE HOBBIT»
Por si no había ya bastantes juegos inspirados en la genial obra de Tolkien, GameCube pronto recibirá el juego «The Hobbit», que estará basado en la novela del mismo nombre. En él viviremos una aventura de acción controlando al Hobbit Bilbo, que es el tío de Frodo.


«The Hobbit»







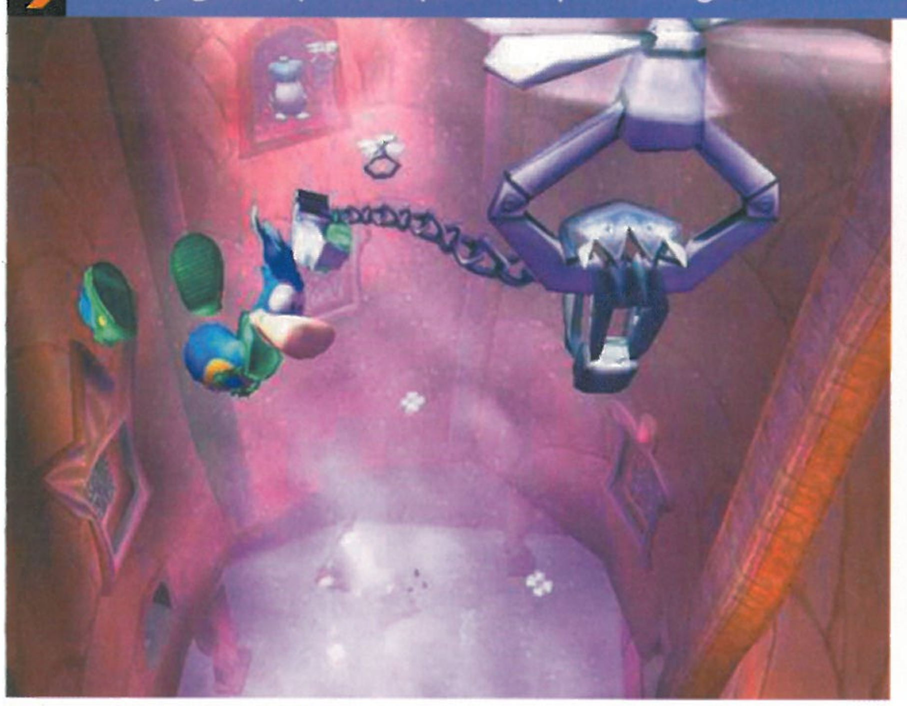
LA CALIDAD GRÁFICA del juego será brillante. Los decorados y personajes estarán muy bien modelados.



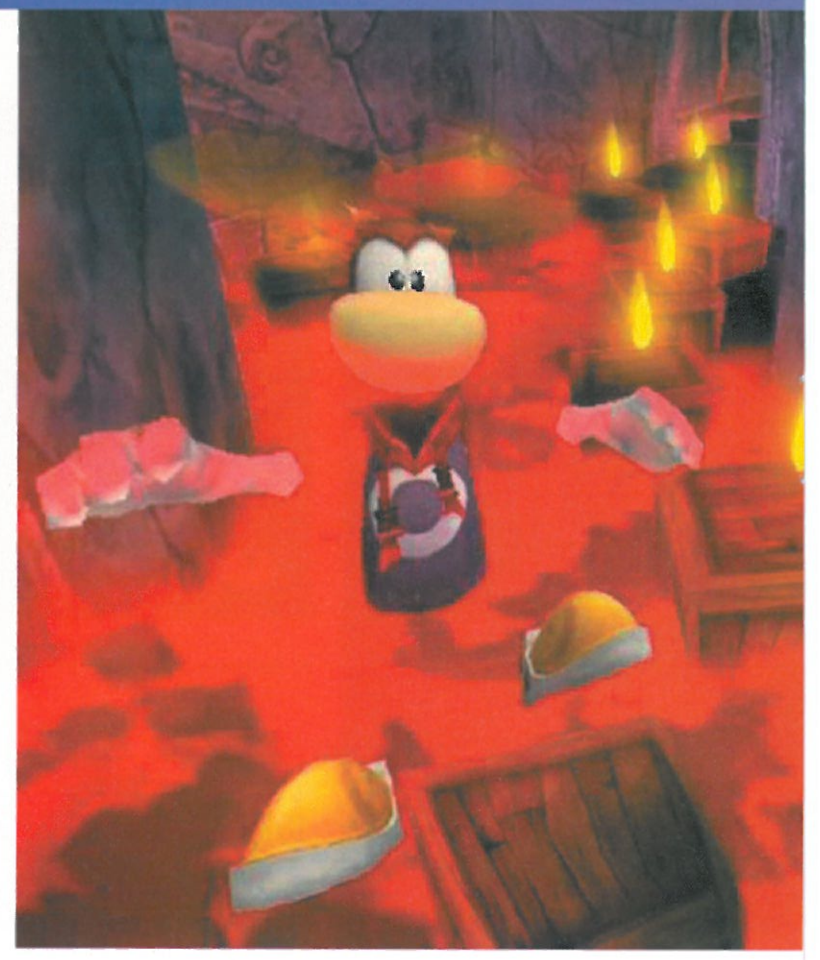
RECORREREMOS 12 NIVELES con un único objetivo: acabar con las sucias intenciones del malvado Sauron.



NUESTROS COMPAÑEROS de aventura, controlados por la CPU, nos echarán una mano algunas veces.



ACOMPAÑAR A RAYMAN en su cruzada contra los "lums" nos obligará a demostrar nuestras habilidades en cualquier campo: saltos plataformeros, puzzles, combates...





1 **LOS TRAJES** nos darán nuevas habilidades y "gadgets", como un minihelicóptero, un gancho o misiles teledirigidos. Así, no se nos resistirá nada.



2 **LOS ENEMIGOS** usarán diferentes tretas para atacarnos, por lo que a cada uno habrá que atizarle donde más le duela.



3 **LOS ESCENARIOS** van a ser variados (habrá bosques, pantanos, laberintos...), además de muy vistosos. Una delicia.



- **Marzo**
- **Ubi Soft**
- **Plataformas**

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

¿Cómo, que no conocéis a Globox? ¿Y no sabéis qué es un Lum? Pues ya va siendo hora, porque esta saga va por la tercera parte.

PARA ESTE VETERANO DE LAS PLATAFORMAS parece como si no pasara el tiempo. Bueno, queremos decir que no pasan los años en cuanto a su simpatía, su variedad, su diversión, etc., pero no en cuanto a su apartado visual, que en eso sí que vamos a notar un salto en esta tercera entrega (la primera para las tres consolas de nueva generación).

La misión de Rayman esta vez será frenarle los pies a unas malvadas criaturas llamadas "lums", al tiempo que busca la cura para su amigo Globox, que se ha zampado por accidente a uno de estos "bichos". Esta misión le llevará (y a nosotros con él, claro) a visitar un total de 10 mundos de lo más variado, desde una ciénaga hasta un peligroso desierto.

→LA LISTA DE HABILIDADES VA A SER MUY AMPLIA, y además de los saltos típicos de las anteriores entregas, vamos a tener novedades gracias a una serie de trajes especiales que se activarán al hallar ciertos ítems. Estos trajes le permitirán desde balancearse a lo Tarzán con la ayuda de un gancho, hasta lanzar misiles con control remoto.

Por supuesto, todo lo usaremos para derrotar enemigos, superar obstáculos y resolver algún que otro puzzle o minijuego, aunque la dificultad del juego no va a ser demasiado alta. En fin, no perdáis detalle de nuestro próximo número, porque Rayman regresa con más alicientes que nunca. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

«Rayman 3» nos seduce desde la primera partida gracias a la sencillez con la que vamos avanzando, aunque es posible que su aspecto algo infantil no convenza a todo el mundo.

HABRÁ MUCHAS HABILIDADES a nuestra disposición. Lo mismo nos pondremos un traje especial, que avanzaremos a toda velocidad conduciendo... ¡un zapato!

RAYMAN CONSERVARÁ TODO EL CARISMA Y LA VARIEDAD DE SUS JUEGOS, PERO TRAERÁ GRÁFICOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

¡OJO AL DATO!

A finales de febrero...
LA VERSIÓN PARA GAMECUBE SALE ANTES

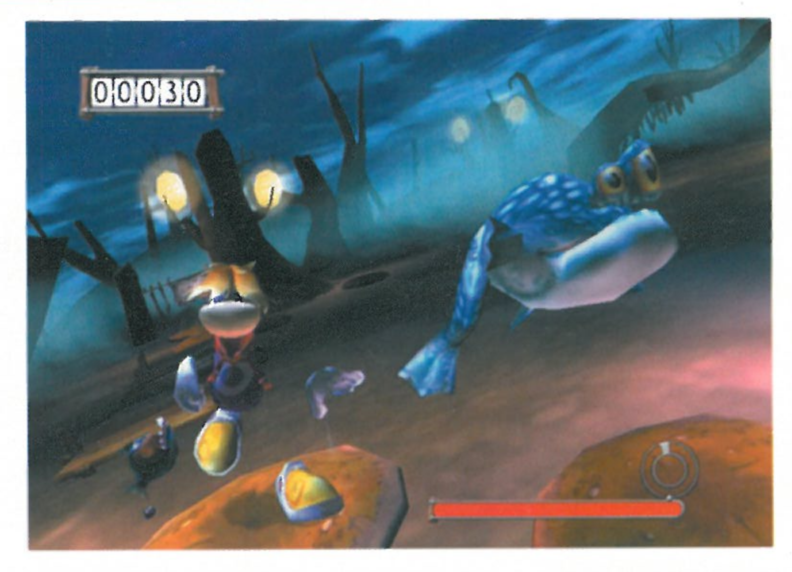
Aunque «Rayman 3» va a tener versión para las tres consolas grandes, los usuarios de GC van a poder disfrutarlo antes que nadie, porque su juego estará en la calle a finales de febrero, casi mientras leéis estas líneas.

Un héroe muy querido...
TODOS LOS JUGONES LO HAN PODIDO DISFRUTAR

Rayman es uno de los pocos personajes que ha conseguido hacerse un hueco en todas las consolas, y menudo hueco, pues ha vendido más de diez millones de unidades con sus anteriores entregas. No en vano, en algunos países europeos es casi tan popular como el gran Mario.



Rayman 2 (PSone)







ALGUNOS JEFAZOS lucirán un tamaño descomunal, así que tendremos que descubrir su punto débil.



EN NUESTRO CAMINO nos encontraremos infinidad de ítems, que nos ayudarán a ganar puntos y energía.



CIERTOS OBJETOS podrán agarrarse y los usaremos para resolver puzzles o lanzarlos a los enemigos.

LA AMBIENTACIÓN recrea diferentes zonas de la isla de Hawai. ¿Qué tal os parece jugar en el medio de la calle?



EL VIENTO Y LA INCLINACIÓN son fundamentales para calcular nuestros golpes. ¡Atención a los indicadores!

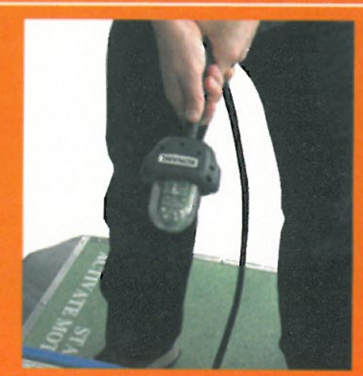
EL DEPORTE MOCAP

Se acabó eso de que el golf es un deporte para pijos. A partir de ahora, los campos más exóticos, los mejores palos y hasta los carritos, nos esperan en el salón recreativo.

→ASÍ ES
El mueble resulta bastante aparatoso, ya que tiene que registrar los movimientos de todo nuestro cuerpo. Eso sí, las partidas para cuatro son por turnos alternativos.

LO QUE DEBÉIS SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Deportivo
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Enero de 2003 LUGAR: Europa
- **NÚMERO DE JUGADORES:** De 1 a 4
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 1,5 euros
- **CONVERSIÓN:** PlayStation 2



EL PALO DE GOLF
Se trata de un sofisticado sensor óptico que detecta los movimientos.



LOS HOYOS no tienen un recorrido muy complicado porque la dificultad está en nuestro estilo para golpear.



PARA CAMBIAR DE PALO y mirar a los lados podemos usar los botones que hay en la parte frontal de la máquina.

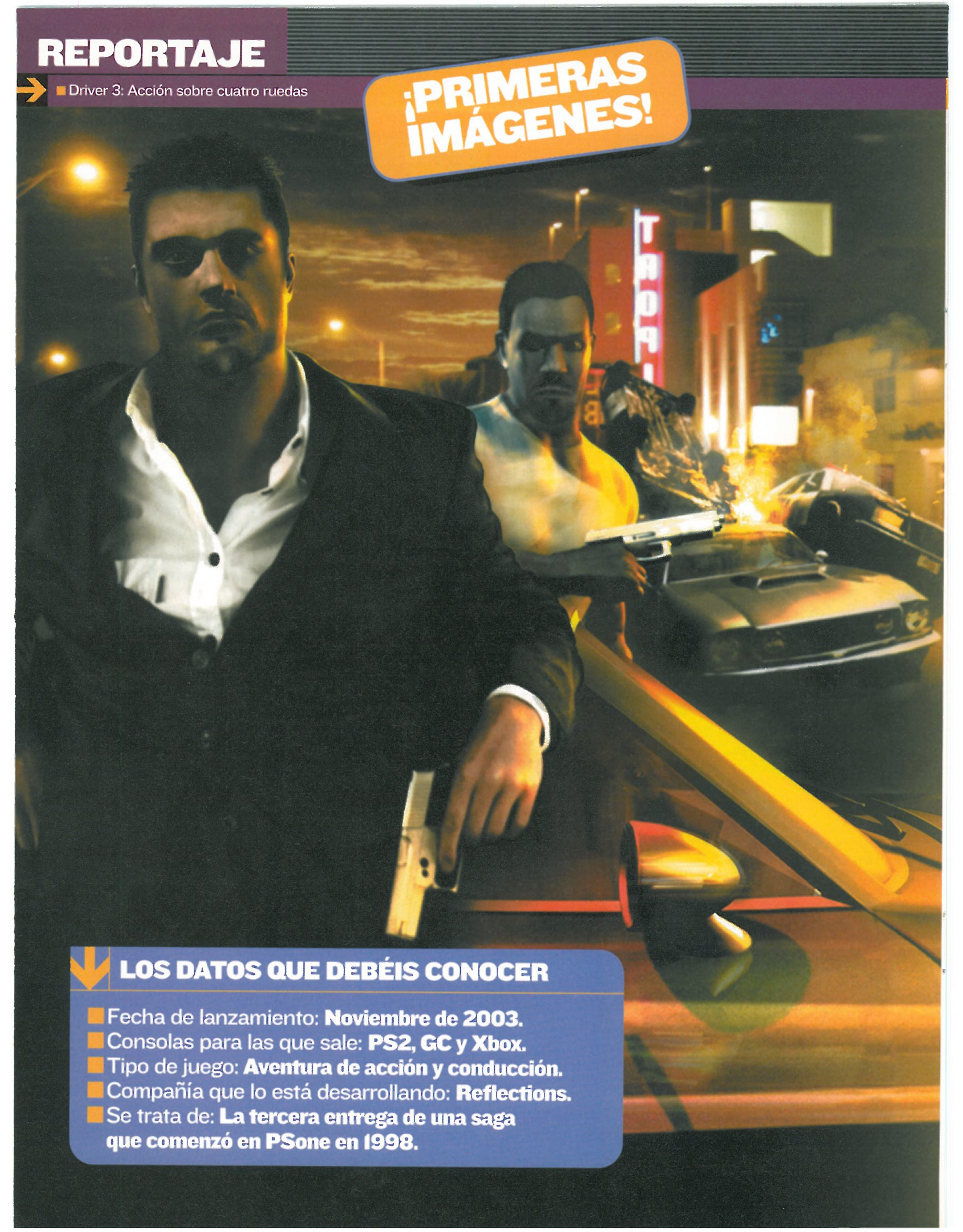
MÁS VIRTUAL GOLF

LOS SIMULADORES DEPORTIVOS SON CADA VEZ MAS REALISTAS, sobre todo desde que Konami empezó a utilizar técnicas de captura de movimientos para recreativas como «Police 24/7» y «Mocap Boxing».

Su última idea es ponernos a jugar al golf, practicando los mismos golpes que Sergio García, pero sin movernos del sitio. Para ello contamos con dos pantallas situadas en horizontal, casi sobre el suelo, y un sensor que hace las veces de palo. Mientras que en la pantalla inferior podemos ver la bola y el tipo de palo que utilizamos, en la superior se refleja el horizonte del campo. Nuestro objetivo: darle a la bola con fuerza y puntería, teniendo en cuenta la dirección del viento y el tipo de palo, que debemos escoger utilizando cuatro botones. ¿Sencillo? Puede que sí, pero las partidas a cuatro jugadores son tan emocionantes como un partido real... ¡salvo que las jugamos en los lugares más insólitos de Hawai! HC



LA PANTALLA INFERIOR nos muestra el tipo de palo que hemos escogido y la colocación de la bola. Es la misma perspectiva que si miramos al suelo en un partido de golf real, pero nos ahorramos los largos paseos.



LOS DATOS QUE DEBÉIS CONOCER

- Fecha de lanzamiento: **Noviembre de 2003.**
- Consolas para las que sale: **PS2, GC y Xbox.**
- Tipo de juego: **Aventura de acción y conducción.**
- Compañía que lo está desarrollando: **Reflections.**
- Se trata de: **La tercera entrega de una saga que comenzó en PSone en 1998.**

LA CONDUCCIÓN MÁS SALVAJE REGRESA CON «DRIVER 3»

ACCIÓN SOBRE CUATRO RUEDAS

Las persecuciones de coches y las historias de mafiosos ya no son temas exclusivos de Hollywood. Últimamente se han convertido en el género de moda, y más ahora que Reflections prepara «Driver 3» para todas las consolas. Nosotros ya nos hemos hecho con las primeras imágenes del juego, sin duda uno de los más esperados del año.

Hace ya casi cuatro años que a los chicos de Reflections, una compañía especializada en hacer juegos de coches de lo más bestia (suyos son títulos como «Destruction Derby» o «Stuntman»), se les ocurrió programar un juego que recuperase el espíritu de pelis de acción de los años 60 como "Bullit" o "60 segundos". Nació así el primer «Driver», que nos hacía atravesar una ciudad al volante de los coches más potentes mientras la poli nos perseguía a toda velocidad. Por supuesto, lo más espectacular eran los constantes derrapes, saltos y accidentes que se producían durante nuestra huida, capaces de dejar pequeños a los que se pueden ver en las películas mencionadas.

→ GRACIAS A ESTAS DESCARGAS DE ADRENALINA, «Driver» tuvo tanto éxito que se convirtió en una saga, y ahora la tercera parte va a llegar a todas las consolas. Una vez más, tendremos que ponernos en la piel de Tanner, un policía infiltrado que cumple "encarguitos" para la mafia, en la línea de éxitos más modernos como «GTA Vice City» o «The Getaway». Aunque, eso sí, «Driver 3» estará más enfocado a las partes de conducción que a la aventura.

El argumento del juego nos trasladará de nuevo a un ambiente mafioso tipo Tarantino, y estará apoyado por espectaculares secuencias CG, para las que Reflections ha contado con la colaboración de actores profesionales. A grandes rasgos, ▸▸

MISIONES AL LÍMITE

Mucho más que coches

En «Driver 3» nos vamos a encontrar con una acertada combinación entre las persecuciones de coches típicas de la saga y otros elementos de aventura:



Los coches más potentes de los años 70 se convertirán en protagonistas del juego.



Las tres ciudades del juego (Miami, Niza y Estambul) serán calcadas a las reales.



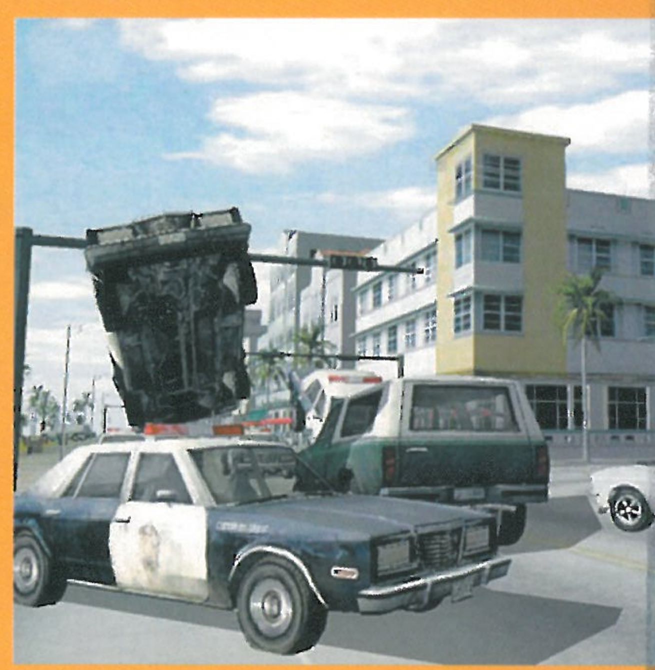
El argumento no tendrá nada que envidiar a las mejores películas de gangsters.



Las posibilidades de Tanner incluirán bajarse del coche y entrar en los edificios.



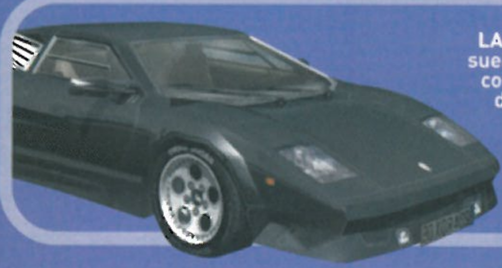
LA POLICÍA nos va a perseguir cuando incumplamos las normas de tráfico o cometamos un delito. Para lograr escapar, habrá que conducir muy bien.



UN GARAJE DE LUJO

Clásicos casi reales

«Driver 3» va a contar con un impresionante catálogo de más de 50 vehículos (entre coches, camiones y lanchas) que podremos pilotar en cualquier momento del juego. Eso sí, ninguno de ellos será real, aunque estarán inspirados en modelos perfectamente reconocibles:



LAMBORGHINI: El sueño de cualquier conductor es este deportivo, capaz de alcanzar más de 300 km/h. Eso sí, no serán muy abundantes.



MUSTANG: Es el típico coche americano, tan potente como pesado. Será ideal para la conducción extrema por su gran resistencia.



RENAULT 4L: El pequeño de la casa. Ni es muy rápido, ni se le dan bien los derrapes, pero no se puede negar que el típico "cuatro latas" de abuelete sigue teniendo su encanto.

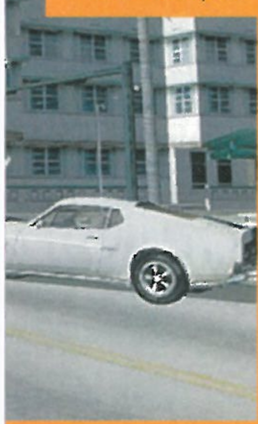


nuestra labor consistirá en colarnos como un "topo" en una banda criminal, así que entre misión y misión tendremos que recoger pruebas para "enchironarles" durante unos añitos.

EL AJUSTE DE CUENTAS SERÁ EL HILO CONDUCTOR de «Driver 3», y nos obligará, por primera vez en toda la saga, a introducirnos en el interior de algunos edificios. Cuando vaya a pie, nuestro protagonista podrá recoger objetos y manejar armas de fuego para defenderse de los hampones, aunque en este aspecto «Driver 3» no va a ser tan "bestia" como sus rivales de la saga «GTA» o «The Getaway».

Además, cuando Tanner se baje del coche también podrá "afanar" cualquier otro vehículo que se encuentre por la calle. Esta habilidad, que apareció por primera vez en «Driver 2», será especialmente importante para llevar nuestras misiones a buen puerto, ya que los coches se irán destrozando con cada golpe que nos demos (y no serán pocos). Incluso la física de cada uno de estos vehículos va a ser diferente, como ocurre en la vida real: encontraremos algunos coches más manejables que otros, pero a la vez menos resistentes.

Para asegurarse de que el control quede perfectamente ajustado entre el de un simulador y el



LOS COCHES van a estar modificados para que "pesen" un poco más. De esta forma, el juego estará repleto de vuelcos, derrapes y vueltas de campana.



LOS MONUMENTOS más conocidos de cada ciudad van a ser perfectamente reconocibles en el juego. ¿Habéis ido de vacaciones a Niza alguna vez?

arcade más divertido, el equipo de programación está utilizando el mismo motor gráfico de «Stuntman», pero le están añadiendo importantes mejoras. Por ejemplo, los coches (y las piezas que se vayan cayendo después de los choques) tendrán reflejos en tiempo real, y los escenarios serán completamente interactivos. ¿A quién no le apetece derribar un montón de cajas o hacer polvo algún contenedor con un golpe de nuestro parachoques? Y eso no es todo, ya que los más de 750 kilómetros de avenidas que aparecerán en el juego estarán reproducidos con el máximo detalle.

→VAMOS A RECORRER TRES CIUDADES REALES tan dispares como Miami, Niza y Estambul, y los escenarios van a estar realizados con idéntico mimo que el resto del juego. Además, así nos aseguraremos una increíble variedad de situaciones: autopistas abarrotadas de tráfico, laberintos de callejones, saltos, huidas en cuesta... podremos hacer prácticamente cualquier cosa que nos ocurra en nuestro coche (y no seáis mal pensados...).

Cada una de estas localizaciones contará con más de 10.000 edificios, realizados a partir de fotografías reales. Vamos, que sólo hace falta que echéis un vistazo a las pantallas que os mostramos en este reportaje para caer en la cuenta del realismo de estos escenarios. ▸▸

■ «DRIVER 3» COMBINARÁ LAS PERSECUCIONES POR LA CIUDAD CON ALGUNAS FASES AVENTURERAS EN LAS QUE IREMOS A PIE ■

ESCENARIOS INTERIORES

Aventuras "a patita"

Después de comprobar el éxito de las aventuras más modernas, como «Vice City» o «The Getaway», los chicos de Reflections han decidido incluir algunas partes de la aventura a pie. Además de pasear por la calle, podremos visitar el interior de algunos edificios.



Oficina: Tendremos que registrar todos los escenarios para encontrar pruebas incriminatorias. ¿Habrá una caja fuerte detrás del cuadro?

UNA GRAN PRODUCCIÓN

Así se hicieron las secuencias:

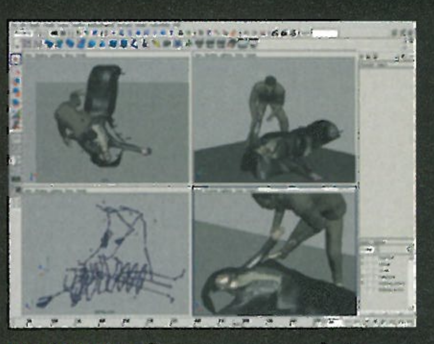
El argumento de «Driver 3» estará narrado a partir de espectaculares secuencias FMV que conservarán el mismo estilo de la pelis de Tarantino:



Storyboards: El punto del que se parte son los bocetos que se utilizan para planificar cada escena. Como veis, son viñetas dibujadas en blanco y negro como un cómic.



Modelos: El siguiente paso consiste en construir los personajes en 3D y aplicarles una textura lo más realista posible.



Movimientos: Se capturan a partir de actores reales, y después se aplican sobre los personajes realizados por ordenador.



Escenarios: Finalmente, se construye el "decorado" en tres dimensiones y se coloca a los personajes actuando sobre él.



LOS ESCENARIOS serán interactivos, así que se podrán destrozar a nuestro paso. Esta va a ser, sin duda, una de las opciones más divertidas del juego.



La posibilidad de recorrer libremente las calles, unida a las 30 misiones del modo historia (que a su vez están divididas en objetivos secundarios), promete convertir a «Driver 3» en el juego más largo del género. Además, por si eso no fuera suficiente, «Driver 3» también nos permitirá conducir camiones y embarcaciones. Y por cierto, los vehículos estarán inspirados en modelos reales (especialmente en los coches americanos más emblemáticos de los años 60 y 70), pero no contarán con la licencia oficial debido a la cantidad de "burradas" que vamos a tener que hacer al conducirlos.

LAS TRES VERSIONES SERÁN IDÉNTICAS, aunque cada una de ellas ha sido realizada por un equipo de programación diferente. De esta forma, el juego aprovechará a tope las características técnicas de cada consola. Por ejemplo, desde Reflections nos aseguran que han conseguido los gráficos más detallados de ningún juego de coches y, la verdad, después de ver la pinta que tiene su juego, más de uno está convencido de que tendremos que darles la razón.

Por último, aunque todavía no está confirmado, esta tercera entrega podría incluir opciones online y un modo para dos jugadores a pantalla partida como el que aparecía en el anterior «Driver» para PSone. Eso sí, para verlo tendremos que esperar hasta mediados de noviembre, cuando el juego esté definitivamente en la calle. Mientras tanto, nosotros ya le hemos quitado el scalextric a nuestro hermanito para ir practicando los derrapes más impresionantes. HC

LAS TRES CIUDADES

Ambientes distintos

El desarrollo de «Driver 3» nos llevará a visitar 3ciudades, con más de 10.000 edificios cada una y un aspecto casi fotográfico. Para trasladar cada localización al juego, los diseñadores tuvieron que "patearse" medio mundo sacando fotos a las zonas más turísticas. ¡Qué morro!



MIAMI se ha convertido en el escenario de moda para este tipo de juegos. Primero fue «Vice City» y dentro de poco le tocará a «Driver 3».



NIZA es una bella ciudad de la costa azul famosa por sus calles en cuesta y por la enorme autopista que bordea la costa mediterránea.



ESTAMBUL aparece en el juego como un auténtico laberinto de calles, por las que conducir muy deprisa va a ser casi un suicidio.

¡¡CON SÓLO UN MENSAJE!!

PON EN TÚ MÓVIL TU LOGO PREFERIDO

LOGOS



Envía un mensaje al **5077** con la clave **HBL** (espacio) y el código del logo que quieres.
Ej: hbl booo



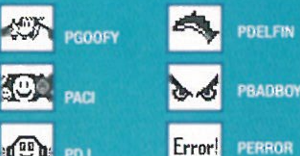
MiNiLOGOS

Envía un mensaje al **5077** con la clave **HMIN** (espacio) y el código del mini-logo que quieras.
Ej: hmin pcaracol



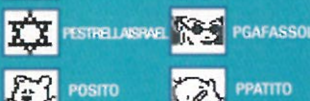












PEMOT2 PBATMAN




CHAT SMS

¡NUEVO! ¿Quieres contactar con peña de toda España?...Envía **LIOS al 5099**

entra en nuestro chat!

NOMBRES

Si quieres que tu nombre aparezca en tu móvil, envía un SMS al **5077** con la clave **HNAME**(espacio)y el nombre que quieras ej: hname Silvia

FRASES PARA LIGAR

¿No sabes como ligar? ¿Estás harto de que te digan que no? Envía **HLIGAR** al **5077** y te diremos qué frases debes decir para ser el rey de la noche.

PONL@ A 100

¡¡Y DISFRUTA MÁS DEL SEXO!!

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CODIGO **HPONLA AL 5077**

SI QUIERES TRIUNFAR CON EL ENVÍA EL CODIGO **HPONLO AL 5077**

MiNi-LOGO con NOMBRE




Envía un sms al **5077** con el código **HLOGO**(espacio) tu nombre + el código de uno de estos minilogos:
ej: hlogo dani3ying

CALAVERA, GEMELOS, BESO, BYNEGRO, 3ALIENS, FLOR, 3YING, CARA, CORAZON, HOJAMARI, CARA1, RANA, PERRITO, ESTRELLITA, CIRCUL







¡¡BÁJATE UN TONO!!

Envía **T10**(espacio) marca del móvil (espacio) y el código del tono que elijas al **7788**

EJ: t10 nokia 1655

1655	Morenita/UPA Dance
1747	No me llames iluso/La Cabra Mecánica
1673	Mola Mazo/Camilo Sesto
1568	Die another day/Madonna
1112	Te dejo Madrid/Shakira
1348	Sereno/Miguel Bosé
1338	Toda la noche en la calle/Amaral
1106	Get the party started/Pink
1408	Demonios/Estopa
1288	Eso de saber/Revolver
1292	Tan sólo tú/Nek
1343	Cuando tú vas/Chenoa
1374	Sobe son/MSM
1376	James Bond BSO/Moby
1395	Moulin Rouge BSO/Christina Aguilera
1305	Sí/Bunbury
1447	No te rindas/Alex Ubago
1402	Shrek BSO/Smash mouth
1371	Necesito amar a esa mujer/David Civera
1339	Ángel de amor/Maná
1355	Baila casanova/Paulina Rubio
1346	Soy yo/Marta Sánchez
1358	Chihuahua/Dj Bobo
1287	Mi gente/Lucrecia
1291	Te aviso, te anuncio/Shakira
1347	Points of autorithy/Linkin Park
1288	Eso de saber/Revolver
1292	Tan sólo tú/Nek
1300	Viva el amor/Loona
1296	Hero(Spiderman)/Chad
1189	Sin miedo a nada/Alex Ubago
1335	In my place/Coldplay
1334	Arrepentido/Sober
1333	A través de mi ventana/Lydia
1284	Alguien que te quiera/M2M
1238	Qué pasa/Orishas
1248	A Dios le pido/Juanes
1110	Wrong Impression/Natalie Imbruglia
1107	Baila sexy thing/Zucchero
1167	Están lloviendo estrellas/Cristian Castro
923	Djobi, djoba/Gipsy kings
825	Guantanamera/Celia Cruz
1714	El señor de los anillos/The Uruktti
1441	Rage against the machine/Matrix
1402	Smash Mouth/Shrek BSO
1395	Mouline rouge/Christina Aguilera
1382	El Padrino/Ennio Morricone
1377	Los Angeles de Charlie/Apollo fourforty
1296	Spiderman/Shad and Josey
833	La Pantera Rosa/Mancini
1134	ET
799	El día de la bestia/Defcon dos
798	Sex,drugs and rockandroll/Airbag
716	A lo loco/Milagro de P.Tinto
714	Torrente/Apatrullando la ciudad
1431	Tell it to my heart/Kelly Lorenna
1645	Mad house/Into the groove
1445	The Turtles/Happy together

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e-mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com

Hola me llamo Lorena, tengo 23 años y me gusta salir por la noche para conocer gente. Si te gusta salir y más te espero. Envíame **LORENA** al **7747**

Mercedes, 24 años, de Madrid, le gusta la moda y la House Music, busca peña de amigos/as que tengan las mismas pasiones. Si quieres charlar, envíame el mensaje **MERCEDES** al **7747**

MªJose, 19 años, Zaragoza. Cree en el amor y por eso busca a un chico de su edad y más para iniciar conversaciones. Envíame **MJOSE** al **7747**

Carola, 22 años, Valencia, busca amigos para tomar unos finitos por la playa. Si quieres charlar un rato, envíame **CAROLA** al **7747**

Marta, 18 años, Barcelona, busca su media naranja a través de su móvil. Si tu también buscas tu pareja, envíame el mensaje **MARTA** al **7747**

Celia, 29 años, Bilbao, Hincha del A. Bilbao y soltera, busca amigos para ver los partidos de su equipo favorito. Para conocerme, envía **CELIA** al **7747**

Vero, diversión por el móvil como nunca te imaginaste. Envía **VERO** al **7747** y disfruta conmigo.

Precio del SMS 0,90€

¡CHAT EN VIVO!

PIROPOS



Si quieres que esa chica que te gusta no deje de pensar en tí... envíale un piropo.

Envía un SMS al 5077 con la clave SEDUCE

MENSAJES DINÁMICOS

Envía un mensaje al **5410** con la clave **DYN** (espacio) CATEGORÍA
¡Recibirás divertidos sms animados para enviárselos a tus amigos! Las categorías son: AMOR, VARIOS, ADULTOS.



Ej: dyn adultos



Ej: dyn amor



Ej: dyn varios

CONCURSO

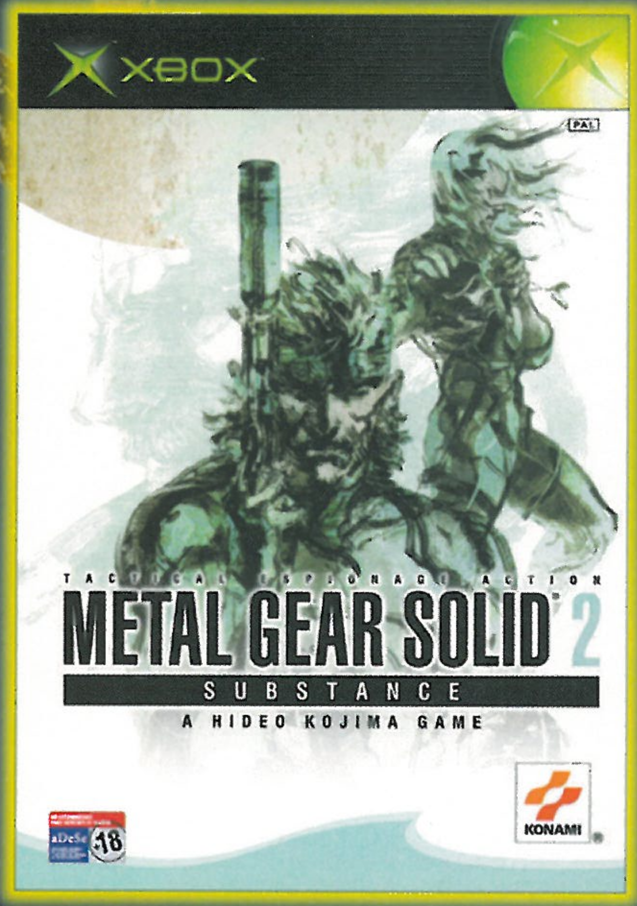
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

SORTEAMOS:

25 juegos (*) para Xbox



(*) Versiones promocionales

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc138metal**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de marzo de 2003.

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!





NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ MENOS DE 50: **MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ DE 50 A 59: **REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ DE 60 A 69: **ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ DE 70 A 79: **BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ DE 80 A 89: **MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ DE 90 A 95: **EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ MÁS DE 95: **OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 84

«MGS 2 SUBSTANCE» El espía mejor preparado repite en Xbox y PS2 con una edición que está llena de extras. ¿Seguirá siendo igual de rompedora?



PÁGINA 88

«RESIDENT EVIL ZERO» Para poner a los zombis en su sitio (las tumbas), nada mejor que leer nuestro completísimo análisis.

PÁGINA 78

«METROID PRIME» El regreso de Samus Aran a las consolas de Nintendo nos ha parecido tan flipante, que será mejor que paséis ya la página para no chafaros la sorpresa. Aquí tenéis el análisis más riguroso de este juegazo.

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 2
Ape Scape 2 104
Contra Shattered Soldier 108
Dakar 2 106
Dr. Muto 100
Metal Gear 2 Substance .. 84
NBA 2k3 96
Silent Scope 3 108
Space Channel 5 V.2 108
The Mark of Kri 94
Vexx 98

PSone
AllStars Racing 108

Xbox
Dakar 2 106
Dead to Rights 102
Dr. Muto 100
Metal Gear 2 Substance .. 84
MX Superfly 108
NBA 2k3 96
Vexx 98

GameCube
Dakar 2 106
Dr. Muto 100
Metroid Prime 78
NBA 2k3 96
Resident Evil Zero 88
Vexx 98

GB Advance
Bubble Bobble 108
Contra Alien Wars 108

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 60 € (9.983 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 21 de marzo

UNOS PIRATAS ESPACIALES se han hecho con el control en el planeta Tallon IV. Nuestra misión es acabar con todos ellos y, por el camino, recuperar las partes de nuestra armadura que se han perdido.

LA AVENTURA DEL FUTURO

METROID PRIME



Hasta que alguien invente un cacharro de realidad virtual, ésta parece la mejor manera de vivir las aventuras: un guión de lujo, fabulosos gráficos, ¡y viéndolo todo desde los ojos de la protagonista!

■ **SAMUS, LA PROTAGONISTA DE LA SAGA «METROID»,** se ha pasado media vida combatiendo a los alienígenas en las consolas de Nintendo, pero hasta ahora las cosas nunca se le habían puesto tan difíciles. Resulta que unos piratas espaciales se han dedicado a llenar su nave con los bichos más peligrosos del planeta Tallon IV para utilizarlos como armas, y como cabía esperar, algo ha salido mal y ahora todos (alienígenas y piratas) están vagando por el espacio esperando a que Samus les dé su merecido.

Nosotros, como siempre, estamos dispuestos a ayudar, así que desembarcamos en la nave y... ¡sorpresa! Decidle adiós a los gráficos 2D de los «Metroid» anteriores, porque aquí nos encontramos con una plataforma de aterrizaje realizada en unas alucinantes tres dimensiones ¡y encima lo seguimos todo en primera persona desde el interior del casco de Samus! Sin embargo, no creáis que por el hecho de ver sólo el arma y el punto de mira, «Metroid Prime» se ha convertido en un "shooter subjetivo".

→ **A MEDIDA QUE AVANZAMOS POR LA NAVE PIRATA,** que hace las veces de tutorial, vamos descubriendo que se trata de una aventura en toda regla, con su argumento, sus puzzles, una am-






LOS JEFES FINALES tienen el "saludable" aspecto de esta reina de los parásitos. Para deshacernos de ellos, debemos encontrar rutinas que pongan al descubierto sus puntos débiles y tener un poco de suerte.



CADA TIPO DE MONSTRUO vive en un lugar determinado del planeta y es más vulnerable a cierto tipo de arma.



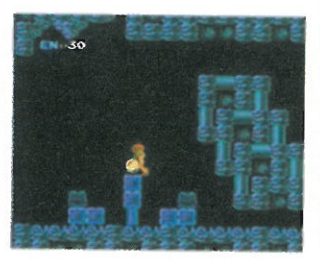
EL CONTROL requiere un tiempo para acostumbrarse, pero acaba siendo muy práctico para salir de situaciones así.

EXTRAS EN EL ESPACIO

No conseguiremos sacarle todo el partido a «Metroid Prime» hasta que hayamos descubierto sus extras, conexión con GBA incluida:



LA ENCICLOPEDIA recoge toda la información sobre los objetos y las criaturas que hayamos investigado durante el juego.



EL «METROID» ORIGINAL sale si conectamos una GBA (con «Metroid Fusion» terminado) a nuestra flamante GameCube.

2



3

EXPLORANDO TALLON IV

Ésta es la forma de recorrer el planeta y salir vivos de él:

1. **EXPLORAMOS** cada lugar en busca de pistas e interruptores gracias al visor especial.
2. **DISPARAMOS** a los numerosos enemigos que nos cortan el paso.
3. **RECUPERAMOS** habilidades y vamos a nuevas zonas.

bientación soberbia y, sobre todo, un apartado gráfico que está a años luz de cualquier otro juego que hayamos visto nunca.

El verdadero "tomate" de esta historia comienza cuando los piratas huyen de la nave y aterrizan en el planeta Tallon IV. Samus sale en su busca, pero sufre un accidente y su armadura se hace pedazos, así que se queda prácticamente indefensa en medio de una jungla. A partir de entonces, nuestra labor consiste en recuperar las diferentes partes de la armadura, que son fundamentales para seguir el rastro de los piratas. Cada una de las piezas que recojamos (hay más de 20 en total) nos abre nuevas posibilidades. Por ejemplo, cuando encontramos el accesorio para convertirnos en bola (un clásico de toda la saga) podemos atravesar los túneles que se comunican

SAMUS

BAJO ESTA IMPRESIONANTE ARMADURA se esconde una veterana cazarrecompensas espacial, que ha triunfado en todas las consolas de Nintendo.

LOS EFECTOS "ESPACIALES"

El apartado gráfico de «Metroid Prime» destaca por la cantidad de efectos especiales (alguno de ellos nunca vistos) que se reflejan sobre la visera de nuestro casco. Alucinad:



RAYOS ELÉCTRICOS como éstos llenan la pantalla cada vez que nuestro traje sufre un impacto.



LA CONDENSACIÓN nos reduce la visión en las zonas húmedas o demasiado calurosas.



LA SANGRE DE "BICHO" nos salpica si disparamos demasiado cerca.



LOS ESCENARIOS HELADOS están habitados por una especie de monstruo que sólo es vulnerable por la espalda.



LA INTELIGENCIA DE LOS ENEMIGOS es tan alta que incluye ataques desde el aire con misiles teledirigidos. ¡Cubríos!



LOS "METROID" son estas medusas voladoras, que los piratas espaciales usan como arma. ¡Cuidadito con ellas!

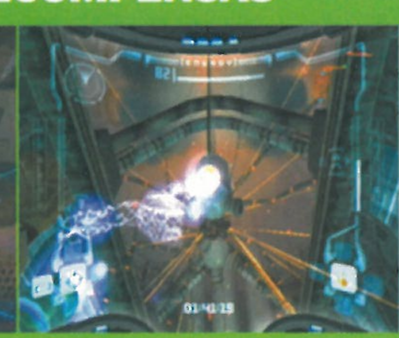


EL APARTADO VISUAL se apoya sobre unos alienígenas enormes, bien animados y, sobre todo, llenos de detalles.

HABILIDADES DE UNA CAZARRECOMPENSAS

LAS POSIBILIDADES DE ACCIÓN SAMUS pasan por transformarse en bola (pantalla izquierda), poner bombas, lanzar garfios para descolgarse (imagen de la derecha), o utilizar una especie de salto doble. Pero para usarlas todas, primero tenemos que recuperar los trozos de nuestra armadura.





con los subterráneos, y así exploramos todos los conductos.

EN ESTE DESARROLLO NOS ENCONTRAMOS DE TODO: algunas fases de plataformas, claro, complicados puzzles y, sobre todo, los enemigos más grandes (y también los más inteligentes) que se han paseado por cualquier consola. Como en las mejores aventuras, esto no ocurre de manera lineal, sino que es frecuente que nos toque regresar a algunas zonas tras haber mejorado nuestras habilidades.

Pero tranquilos, porque siempre que lo hacemos descubrimos algún lugar secreto, y esto es mucho decir, ya que Tallon IV es verdaderamente gigantesco. Para que os hagáis una idea, tenemos que atravesar 5 zonas diferentes (la jungla, las ruinas de un templo, una caverna, una zona polar y las minas) y cada una de



ALIEN

El planeta Tallon IV está habitado por "bichos" así de peligrosos, aunque nuestros verdaderos enemigos son los piratas que nos derriban al comenzar el juego.



LOS INDICADORES DEL CASCO señalan la vida que nos queda, la temperatura del exterior, el arma que estamos utilizando, y además nos ayudan a hacer blanco gracias al sistema de puntería automática. Sin ellos no iríamos muy lejos.

■ NINGÚN OTRO JUEGO IGUALA LA GENIAL CALIDAD TÉCNICA DE «METROID PRIME» ■



EL HIELO es uno de los efectos más flipantes del juego. Es transparente, muestra reflejos y se rompe en mil pedazos.



EL ARGUMENTO no es demasiado sorprendente, pero la ambientación espacial y los puzzles nos mantienen en vilo.

ellas tiene su propio mapa y su propio tipo de enemigos, que le dan al juego una duración total cercana a las 30 horas.

El control también se ha resuelto de forma brillante. En lugar de utilizar el stick derecho para mirar, como ocurre en la mayoría de los juegos, tenemos que pulsar R, a la vez que manejamos el stick izquierdo, cuando queremos mover el visor arriba y abajo. Pero no dejéis que esta configuración os asuste, porque es la única forma de que todas las habilidades de Samus (saltar, rodar, cambiar de armas y de visor...) quepan en el mando.

→LO MEJOR DE TODO ES QUE LA DIFICULTAD está perfectamente equilibrada. A medida que Samus se va haciendo más poderosa, las situaciones del juego (gigantescos enemigos finales, huidas contrarreloj, zonas sumergidas bajo el agua) se van haciendo más y más complicadas. Por suerte, el sistema de puntería automática nos facilita bastante las cosas, especialmente cuando los enemigos nos atacan en grupo, algo que ocurre la mayoría de las veces. De esta forma es casi imposible dejar de jugar, porque siempre nos quedamos con las ganas de saber cuál será la siguiente sorpresa que nos depare nuestro avance.

Otra de las virtudes de este desarrollo es que nosotros mismos marcamos el ritmo de la aventura. ¿Que sois unos amantes del gatillo fácil? Pues nada, podéis atravesar los escenarios a toda velocidad, arrasando con vuestras armas más potentes. Pero también podéis plantearos esta aventura con más calma, investigando todos los seres del planeta Tallon IV, buscando en el mapa las rutas más seguras y elabo- ▸▸

ENEMIGOS DE OTRO MUNDO

Al tratarse de un juego en primera persona, el diseño de los enemigos tiene gran importancia. Además, aunque Tallon IV no está dividido en niveles, de vez en cuando encontramos con algunos "bicharracos" que hacen las veces de enemigos de fin de fase y que demuestran la calidad visual de «Metroid». A ver qué tal os parecen éstos:



LA PLANTA GIGANTE que nos recibe al aterrizar en Tallon IV es, en realidad, un guardián.



ESTA CRIATURA DE HIELO no es un enemigo final, pero nos costará lo mismo eliminarla.



LA REINA PARÁSITO, que aparece nada más comenzar a jugar, ocupa toda la pantalla.

UN CASCO CON VISTAS

Las ventajas de llevar en casco en el futuro incluyen la posibilidad de cambiar de visor (con la cruceta de control) para descubrir todos los secretos ocultos en cada escenario:



LOS RAYOS X nos permiten ver a través de las paredes sin ser detectados por los alienígenas.



LA VISIÓN INFRARROJA detecta las fuentes de calor, incluidos los enemigos invisibles.



EL ORIGEN DE LAS ESPECIES

▲ **LOS MONSTRUOS** solamente habitan en unas zonas determinadas de Tallon IV, de las que nunca llegan a escapar.

◀ **LOS PIRATAS** aparecen repartidos por todos los escenarios que hay en el juego.

UN PLANETA CON MUCHOS MUNDOS. Tallon IV está dividido en 5 zonas conectadas entre sí a través de una serie de ascensores. Cada una de las zonas cuenta con enemigos específicos, y también con sus propios efectos de clima, como la nieve o la lluvia incesante.



ARMAS

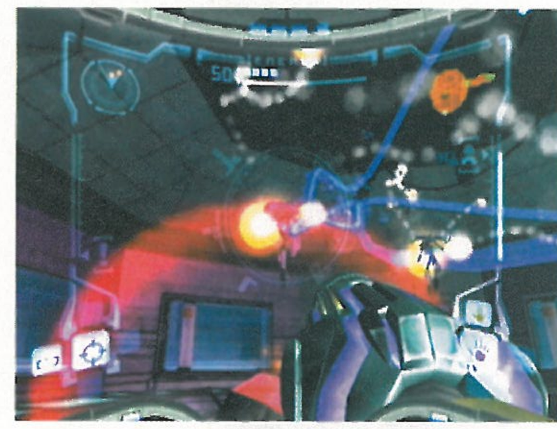
Samus Aran puede lanzar diferentes proyectiles gracias a su brazo armado. Además de los ataques principales (energía, electricidad, hielo y fuego), también cuenta con bombas y misiles secundarios, de mayor poder destructivo.

rando estrategias para acabar con los enemigos sin jugaros el pellejo. De vosotros depende, aunque cualquiera de los dos métodos es igual de entretenido.

EL APARTADO TÉCNICO ES SOBRESALIENTE. Los indicadores del casco nos limitan bastante la visión, pero aportan realismo, y la belleza y el tamaño de los escenarios nos han dejado sin habla. Además, «Metroid Prime» nos ofrece los efectos más avanzados que se pueden esperar de una consola, desde la distorsión por calor o la condensación, hasta los ojos de Samus reflejándose en el cristal del casco cada vez que recibimos un impacto. Los modelos de los enemigos están a la altura de este despliegue y, como colofón, cuentan con una I.A. muy traba-



EL DISPARO MÁS POTENTE se logra si mantenemos pulsado el botón de disparo durante un rato. ¡A ver qué os parece esto!



LOS ESCENARIOS INTERIORES recrean un montón de aparatos "hi-tech" que también podemos usar para combatir.



LAS PLATAFORMAS bajo esta perspectiva resultan un poco más difíciles, pero, del mismo modo, son más emocionantes.

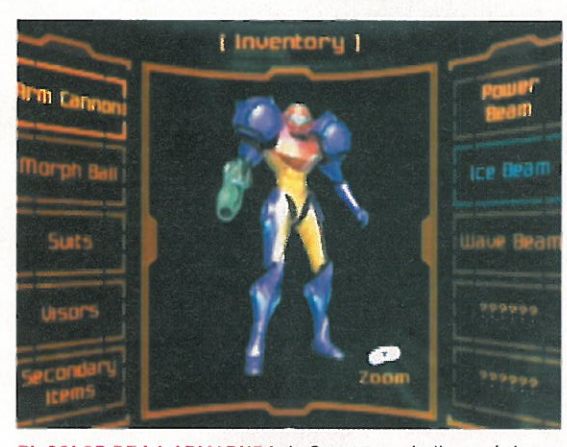
ESTÁ SOLA, PERO VA BIEN ARMADA



EL HIELO inmoviliza a nuestros enemigos para que podamos hacerlos añicos de un solo tiro.



LOS RAYOS ELÉCTRICOS son el único arma que puede dañar a cierto tipo de enemigos.



EL COLOR DE LA ARMADURA de Samus nos indica qué tipo de ataques resiste y la temperatura máxima que soporta.







jada, que les permite esconderse o atacar en grupo. Estamos, en definitiva, ante un prodigio de la técnica, que muestra el camino que deben seguir las aventuras a partir de ahora. Si sus pantallas ya son impresionantes, es casi imposible explicar con palabras lo emocionantes que resultan algunos momentos. Se ha convertido, sin duda, en el mejor juego para cualquier consola. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **UNA AVENTURA CON VISTA SUBJETIVA.** Esta genial innovación le da un nuevo impulso al género.
- **EL APARTADO VISUAL** es, sin duda, el mejor que hayamos visto nunca en cualquier videojuego.

lo peor

- **LOS INDICADORES DEL CASCO** que restan visibilidad, y eso se hace incómodo en algunos saltos.
- **ES DEMASIADO DIFÍCIL** en ocasiones, sobre todo si no se ha jugado a los Metroid anteriores.

alternativas

No hay otra aventura como este «Metroid Prime», ni en GC ni en ninguna consola. Pero si lo que buscáis es acción en primera persona (con algún puzzle sencillo) seguro que **«TimeSplitters 2»** o **«Medal of Honor Frontline»** no os van a decepcionar. De todas formas, «Metroid» es un juego ineludible para cualquiera que tenga una GameCube.

GRÁFICOS El diseño, tanto de los bichos como de los niveles, es excepcional. Y además viene acompañado por los mejores efectos. **98**

SONIDO La música, electrónica, es muy buena y los efectos de sonido (Dolby Prologic II) ponen los pelos de punta, aunque no hay voces. **87**

DURACIÓN La aventura nos puede durar unas 30 horas, pero si además tratamos de completar la enciclopedia y el Metroid original... **96**

DIVERSIÓN El espíritu de la saga está perfectamente recogido gracias a unos escenarios muy variados y a los puzzles más ingeniosos. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Las apariencias engañan. Nos esperábamos el típico "shooter" en primera persona, y resulta que «Metroid Prime» es una aventura llena de puzzles, en la mejor tradición de la saga. El argumento está muy elaborado, los gráficos superan todo lo que habíamos visto hasta el momento y, lo mejor de todo, su desarrollo engancha como pocos. Puede que su dificultad eche para atrás a los jugadores más novatos, pero creednos, «Metroid Prime» es un juego brillante, por el que merece la pena comprar una GameCube.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 65 € (Xbox) / 59 € (PS2) ■ +18 ■ Lanz.: 7 marzo / 7 abril

EL AGENTE SNAKE y su colega Raiden tienen que desbaratar los planes de unos terroristas usando sus habilidades como espías y un montón de armas y gadgets. En esta reedición, además, tendrán muchas más tareas.

SOLID CON "SUBSTANCIA"

MGS 2 SUBSTANCE



El mismo juego que apareció hace un año en PS2 regresa con el añadido de las misiones de entrenamiento y un puñado de extras. Pero, ¿es suficiente "substancia" como para comprárselo?

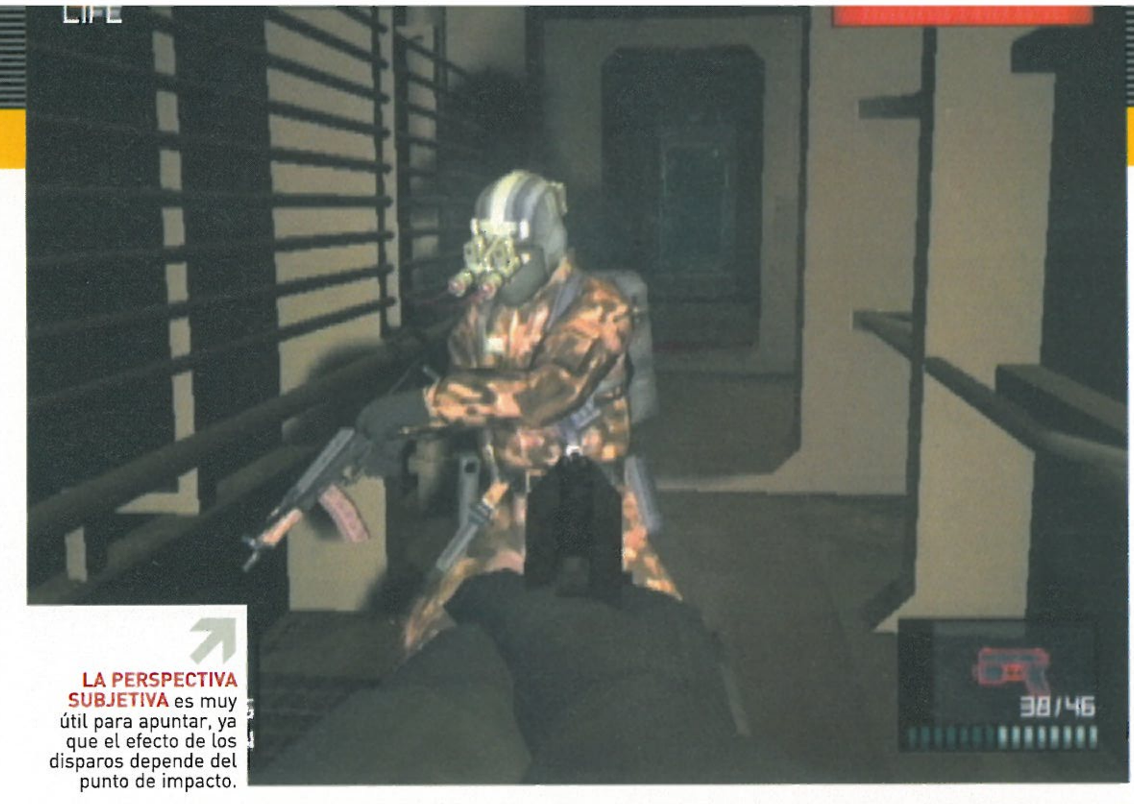
■ **EL JUEGO MÁS ACLAMADO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS** regresa, por partida doble, a Xbox y PS2. Un año después de que «Metal Gear Solid 2» nos dejara alucinados gracias a su gran apartado técnico y a una historia sobresaliente, Hideo Kojima, su creador, nos lo trae de nuevo en una especie de edición especial que incluye el mismo juego tal cuál lo vimos entonces, sin ninguna novedad técnica o jugable, más un montón de extras y misiones de entrenamiento que no estaban en el original. Y ya os advertimos que, aunque la de PS2 saldrá un mes más tarde, las dos versiones son exactamente iguales, salvo que la de Xbox ofrece sonido 5.1 durante el juego, y la de PS2 sólo en los vídeos.

→ **EL MODO PRINCIPAL DE ESTE JUEGO**, es decir el juego en sí (por si algún alienígena todavía no lo conoce) consiste en una sensacional aventura de acción, con un marcado aire cinematográfico, dónde el sigilo y la infiltración tienen una importancia vital. En ella debemos seguirle la pista al Metal Gear Ray, un tanque nuclear que unos terroristas han "tomado prestado".

Con dos protagonistas principales, el famoso y veterano Solid Snake y el novato Raiden, a los que controlamos en diferentes

MANUEL DEL CAMPO





LA PERSPECTIVA SUBJETIVA es muy útil para apuntar, ya que el efecto de los disparos depende del punto de impacto.



RAIDEN, el segundo personaje, debe infiltrarse en el Shell, una plataforma petrolífera controlada por los terroristas.



DISFRAZADOS, tenemos que hacernos pasar por soldados enemigos en una de las partes más emocionantes del juego.

PERSONAJES ESPECIALES

En las misiones especiales podemos controlar a personajes como el Ninja, Raiden "en cueros" y tres versiones de Snake: el de PsOne, vestido de smoking y en la piel de Plisskin:



EL NINJA sólo está armado con una espada. Podremos controlarlo después de pasarnos las misiones VR de Raiden.



SNAKE DE ETIQUETA aparece al pasarnos las misiones de Snake, igual que el Snake del juego de PSone y Plisskin.





EDICIÓN ESPECIAL

Esta revisión del juego la podemos dividir en tres grandes bloques:

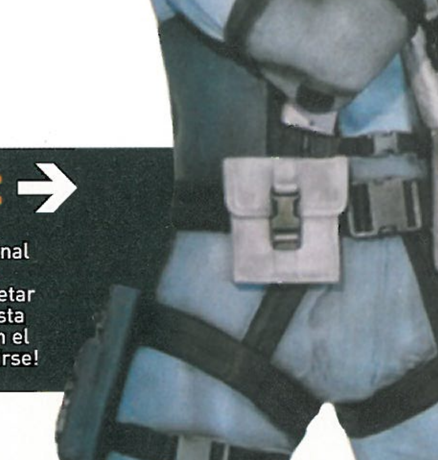
1. **EL JUEGO** tal cual lo vimos en PS2, con la misma historia, desarrollo y personajes.
2. **LAS VR MISIONS,** 100 misiones de entrenamiento en el sigilo en escenarios virtuales.
3. **LOS EXTRAS,** como las misiones alternativas o las "Historias de Snake".

partes de la aventura, el objetivo es infiltrarse en diferentes localizaciones y resolver -a gusto del jugador- las más variadas situaciones, haciendo uso de las habilidades de los personajes y de las diferentes armas y gadgets que tienen a su disposición. De este modo, la aventura se convierte en una experiencia alucinante, donde la ambientación, la intriga y la acción se combinan dentro de un absorbente argumento, en el que participan multitud de personajes. En fin, lo mismo con lo que alucinamos hace uno año.

SON LOS MODOS EXTRA DE LA VERSIÓN «SUBSTANCE» los que marcan la diferencia con el original, y se convierten en la verdadera razón de ser de este juego, al menos para los que ya lo hayan jugado. Estos extras nos invitan a entrenar en niveles generados por ordenador (los

SOLID SNAKE

EL AGENTE SECRETO que coprotagonizaba el juego original tiene ahora más tareas, como superar las Vr Misions, completar las misiones alternativas y hasta demostrar sus habilidades con el monopatín. ¡Cómo para aburrirse!





VR MISSIONS

Las más de 100 misiones de entrenamiento virtual están estructuradas en diferentes categorías, pero todas ellas tienen en común su enorme originalidad y un gran sentido del humor. No os las perdáis.



LA GALERÍA DE TIRO, con todas las armas disponibles, prueba nuestra puntería y velocidad.

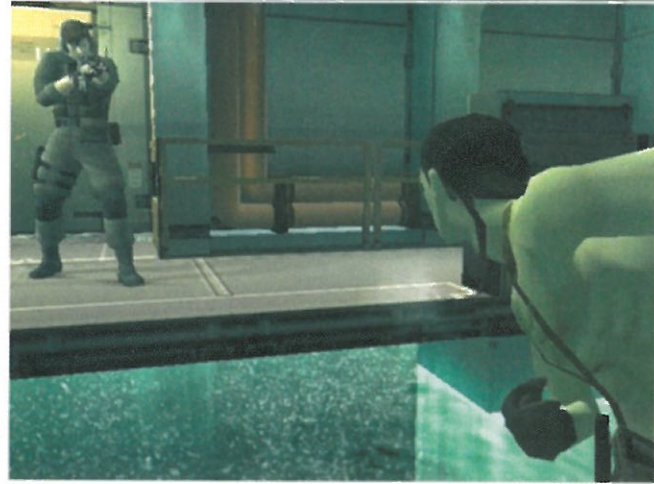


LAS FASES DE INFILTRACIÓN reproducen nuevas situaciones que no aparecen en el juego.



EL "VARIETY MODE" nos propone los desafíos más difíciles de todo el juego, como las fases nocturnas.





LAS MISIONES ALTERNATIVAS

▲ **RAIDEN** tiene que darle esquinazo a los guardias que custodian un barco.

◀ **EL VAMPIRO** se enfrenta a "Snake" Plisskin en un apasionante duelo que no aparecía en el «MGS 2» original.



EL "SOLID SKATE" Este minijuego de patinaje sale una vez hemos acabado el modo historia. Es muy similar a «Tony Hawk», y hay que recoger objetos y realizar piruetas en un tiempo límite. Snake y Raiden son los protagonistas.

LOS EXTRAS CONSTITUYEN LA GRAN NOVEDAD DE ESTA NUEVA EDICIÓN DE «METAL GEAR 2»

EMMA

La hermana de Otacon está atrapada en el interior del Shell. Raiden debe guiarla durante el juego normal, pero en esta ocasión también se verá inmersa en una de las misiones extra de esta edición.

dichosos VR) o bien participar en pequeñas "submisiones" que se desarrollan en los mismos escenarios del juego.

Todos estos niveles están diseñados con gran sentido del humor, e incluyen desafíos como derrotar a un gigantesco soldado-godzilla o poner a prueba nuestra puntería con dianas móviles. La recompensa que nos espera una vez que hayamos superado todos estas fases son cinco curiosos personajes, cada uno con sus correspondientes misiones de entrenamiento. Aunque los modos adicionales no terminan aquí. También podemos participar en misiones más largas, llamadas Snake Tales, que se desarrollan en el interior del Shell, la plataforma petrolífera de la segunda mitad del juego, y que tienen su propio argumento narrado a través de larguísimos textos. Y por último, tras acabar



LAS MISIONES EXTRA son muy variadas, y van desde fotografiar algún personaje, hasta desactivar bombas o cruzar una zona vigilada.



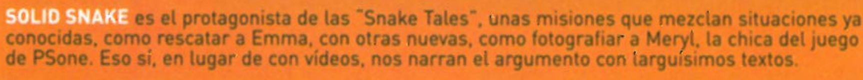
LOS SOLDADOS ESTÁN EN CEL SHADING en algunas misiones extra, y cuando los disparamos se hacen añicos.



LA DEL SOLDADO GIGANTE es una de las misiones más divertidas. No debemos dejar que nos pille... ¡o nos aplaste!

SNAKE LE ECHA "CUENTO"





SOLID SNAKE es el protagonista de las "Snake Tales", unas misiones que mezclan situaciones ya conocidas, como rescatar a Emma, con otras nuevas, como fotografiar a Meryl, la chica del juego de PSone. Eso sí, en lugar de con vídeos, nos narran el argumento con larguísimos textos.





UN RAIDEN "EN CUEROS" protagoniza una de las misiones especiales que aparecen al completar el juego normal.

el modo historia, podemos participar en un divertido minijuego de patinaje tipo «Tony Hawk». Como veis se trata de un buen número de extras con indudable atractivo, pero que no parecen compensar su adquisición a un precio de estreno si ya se tiene el juego original. Ahora bien, aquellos que todavía no lo tengan (suponemos que sobre todo muchos usuarios de Xbox), que no duden en ir a por él de inmediato.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL JUEGO EN SÍ sigue siendo una maravilla, incluso un año después de su lanzamiento.

LOS EXTRAS, que aumentan la duración del juego, y además son muy entretenidas y originales.

lo peor

LA AUSENCIA DE MÁS NOVEDADES, pues a muchos que ya tienen el juego original no les compensará a un precio tan alto, y en Xbox parecía lógico aprovechar su mayor capacidad técnica.

alternativas

El rival más directo es sin duda **«Splinter Cell»,** que tiene un modo historia algo más largo y realista, ofrece una propuesta diferente e incluso mejora algunos apartados técnicos del juego de Konami, como los efectos de luz. Por supuesto, la otra alternativa es el **«Metal Gear 2»** original, el mismo juego sin los extras.

GRÁFICOS Además de los detalles que hay en cada escenario, las expresiones faciales y la cantidad de efectos nos siguen flipando. **96**

SONIDO Aunque no está doblado, los efectos en 5.1 (en Xbox) y la música de Harry G. Williams están a la altura de las mejores pelis. **89**

DURACIÓN El modo historia dura unas 10 horas, pero lo volvemos a jugar. Y además el juego nos regala cientos de misiones VR y modos extra. **90**

DIVERSIÓN La aventura sigue siendo apasionante, aunque ha perdido su sorpresa, y los extras resultan entretenidos y originales. **96**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

No se puede tratar a «MGS 2 Substance» como un juego normal, sino más bien como una edición especial del original que salió hace un año. Nadie puede cuestionar su inmensa calidad, pues aún hoy sigue siendo una maravilla, pero del mismo modo, tras ese tiempo, también se podrían haber incluido mejoras técnicas, sobre todo en una consola más potente como Xbox, y a la vez, en PS2 parece excesivo lanzarlo a precio de estreno. Si no tenéis el original no dudéis en haceros con él. De otro modo, pensáoslo mucho.

■ AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 65,95 € ■ +18 años ■ Lanzamiento: 14 de marzo

LOS ZOMBIS MÁS FAMOSOS del mundo regresan a la consola de Nintendo para meternos el miedo el cuerpo. Pero esta vez lo tienen más difícil que nunca, porque controlamos no a uno, sino a dos personajes.

MATAR ZOMBIS "A PACHAS"

RESIDENT EVIL Ø



Cuando oímos que este «Resident» nos llevaría al origen de la saga, pensamos que los zombis iban a salir pañales, pero su primer mordisco a los protagonistas nos hizo caer en nuestro grave error.

■ **LOS EXPERIMENTOS CON EL TERRIBLE VIRUS T** no podían tener consecuencias más desastrosas. Un montón de horribles criaturas han comenzado a aparecer en los alrededores de Raccoon City, el pueblo favorito de los zombis, así que el grupo de fuerzas especiales en el que trabaja Rebecca Chambers ha sido enviado para "descubrir el pastel". Claro, que una cosa lleva a la otra, y al final la pobre (y novata) Rebecca acaba encerrada en un tren con un presunto asesino llamado Billy Coen, al que se une para sobrevivir a una aventura que nos lleva al origen de los experimentos. Y cuando decimos origen, nos referimos al comienzo de todo, porque como sabéis este juego es un prólogo a toda la saga «Resident Evil».

Como en anteriores capítulos, su desarrollo nos pone a manejar a un personaje en tercera persona mientras acribillamos a cientos de zombis y descubrimos un terrorífico argumento. Además, como este capítulo se desarrolla antes que todos los demás, su desarrollo está salpicado de guiños al resto de la saga.

→ **PERO LA NOVEDAD MÁS IMPORTANTE DE TODAS,** como os podéis imaginar, no está en la historia, sino en los dos protagonistas, Rebecca y Billy, ya que





CUANDO ATRAPEN A UN PERSONAJE, el otro no se quedará mirando, sino que le regalará un poco de plomo al enemigo.



EL MODELADO DEL AGUA es tan bueno como en el primer «Resident», ¡aunque eso no implica que podamos bañarnos!



COMO PODEMOS DEJAR LOS OBJETOS en el suelo, lo más normal es que las salas sin zombis acaben así de revueltas.

PERSONAJES

Por primera vez en la historia de la serie «Resident Evil», manejamos a dos personajes distintos simultáneamente, Rebecca Chambers y Billy Coen, que cuentan con habilidades diferentes. Por eso, para que sepáis de qué pie cojea cada uno y cuáles son sus puntos fuertes antes de poneros a jugar, aquí os los mostramos:



BILLY fue militar hasta que le acusaron de asesinato. Por eso es el personaje más adecuado para limpiar de zombis una sala.



REBECCA tampoco dispara mal, pero su especialidad son las hierbas: sólo ella puede mezclarlas.

2



3



¡SOBREVIVIRÉ!

Para libraros de todos los zombis del juego, seguid estos consejos.

1. UTILIZAD LAS ARMAS que encontréis: pistolas de 9mm, escopetas, lanzagranadas, una Magnum... todo vale para salir ileso.

2. PEDID AYUDA al compañero, porque contra los zombis se cumple el dicho "dos pistolas valen más que una".

3. RESOLVED LOS PUZZLES, porque los arquitectos de estas casas parece que construyeron unos "juegos reunidos" gigante.

podemos alternar el control entre ellos en cualquier momento simplemente pulsando un botón. Esto influye notablemente en el desarrollo, porque tenemos que combinar las distintas habilidades de cada personaje para enfrentarnos (y vivir para contarlo, ya que nos ponemos) a los monstruos "de toda la vida", como zombis, hunters o tyrants, y también a los "nuevos modelos", como monos asesinos, grillos gigantes, o unos sapos superdesarrollados bastante asquerositos.

Claro, que para acabar con tanto bicho tampoco viene mal contar con el apoyo de nuestras "amigas" las armas de fuego, ya sea una pistola de 9mm -para la que en esta ocasión podemos encontrar una modificación-, una escopeta o un potente lanzagranadas. Vale, alguno puede echar de menos las armas defensivas que había en el primer «Resi-

REBECCA



EL TOQUE FEMENINO lo pone Rebecca Chambers, cuya cara os debe sonar, porque últimamente está muy concienciada con el tema de los muertos vivientes: también la hemos podido ver en el anterior capítulo de la saga para GC.

LAS ARMAS

Si no fuera por el completo arsenal del que disponemos, no íbamos a sobrevivir ni un solo día en compañía de tanto "fiambre". Por eso, le hemos dedicado este bonito cuadro a nuestras amigas las armas.



LA PISTOLA está con nosotros desde el principio, y es muy útil contra los zombis comunes.



LAS GRANADAS de ácido, de fuego o las normales, son lo mejor contra enemigos grandes.

ESTE CÓCTEL se consigue con gasolina y botellas vacías.



ALGUNAS DE LAS CÁMARAS nos muestran planos tan agobiantes como éste. Un aviso para los claustrofóbicos.



LOS ENEMIGOS SON MÁS DUROS a medida que avanzamos, así que equipaos bien para que no os falte munición ni vida.



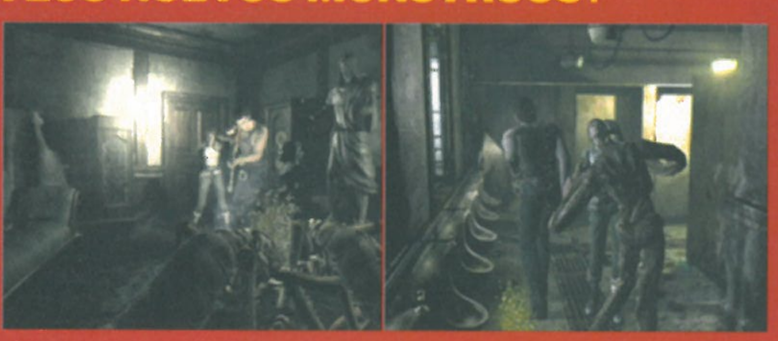
LOS ESCENARIOS ESTÁN ANIMADOS, así que en la zona del tren veréis a este muerto mover el brazo, una botella rodar...



ESTOS ZOMBIS son capaces de comerse cualquier cosa, incluso a otros zombis, y aún así no engordan los muy pillos.

¿CONOCÉIS A LOS NUEVOS MONSTRUOS?

LA GENTE DE UMBRELLA está empezando sus experimentos, así que prueban el virus T con todo bicho viviente. De este modo han logrado no sólo unos grillos gigantes (Izq.) sino también un zombi hecho de babosas al que tenemos que matar quitándole uno a uno sus miembros o quemándolo (Der.).



← BILLY

Es el "machito" del juego y su entrenamiento militar nos es muy útil para que los enemigos no le devoren con tanta facilidad.

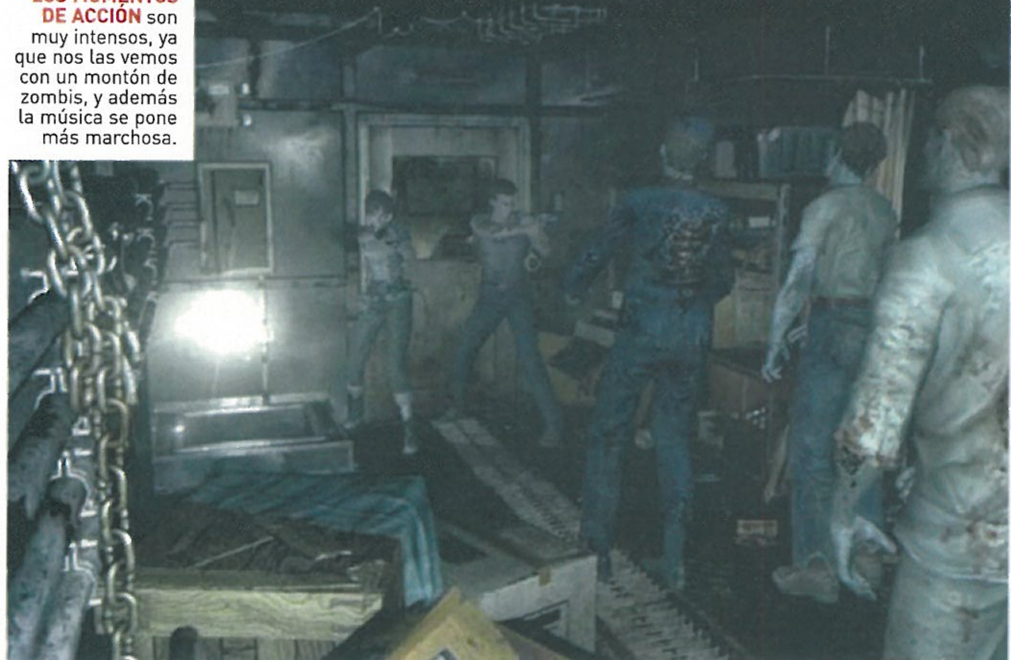
dent», pero ¿quién necesita una minúscula daga o una batería cuando con un poco de gasolina y unas botellas vacías nos podemos apañar un cóctel molotov de lo más "ardiente"?

→ EL INVENTARIO HA SUFRIDO MODIFICACIONES para adecuarse al sistema de juego con dos personajes, de manera que ahora tenemos disponibles nuevas opciones, como intercambiar objetos entre los dos protagonistas, dar órdenes al personaje que no controlamos, como que nos siga o nos defienda, o dejar objetos en el suelo para que nuestro compañero los recoja. Esto último, además de darle mayor realismo al juego, implica que ya no hay ni una sola de esas famosas cajas mágicas que "teletransportaban" los objetos de una sala a otra, sino que cuando nuestro inventario esté lleno,



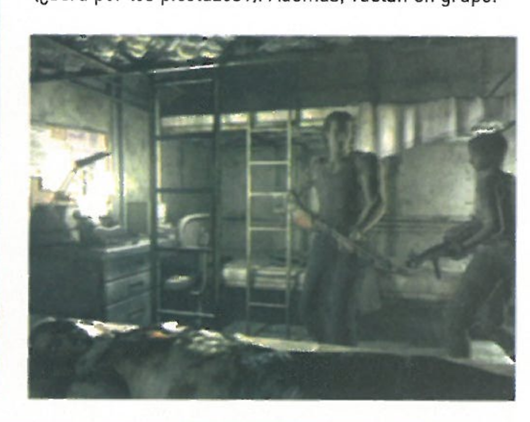


LOS MOMENTOS DE ACCIÓN son muy intensos, ya que nos las vemos con un montón de zombis, y además la música se pone más marchosa.





LOS CUERVOS son los que más dolores de cabeza dan (¿será por los picotazos?). Además, vuelan en grupo.



■ LA DIVERSIÓN SE MULTIPLICA POR DOS AL PODER MANEJAR A BILLY Y REBECCA AL MISMO TIEMPO ■





COMO EXTRAS DEL JUEGO encontramos varios trajes distintos y este minijuego, en el que debemos recoger amuletos de colores.

simplemente tenemos que tirar al suelo los objetos que no nos interesen. Vamos, lo mismito, lo mismito que hacemos en nuestra habitación, pero sin que nuestra madre nos eche la charla.

➔TAMBIÉN LOS PUZZLES HAN CAMBIADO, y ahora, además de encontrar los típicos que debemos resolver dándole al coco o los que necesitan un objeto determinado, nos enfrentamos a otros que requieren la colaboración de ambos personajes, como aupar a Rebecca para que alcance un objeto elevado, o activar dos interruptores simultáneamente. El caso es que Rebecca y Billy se necesitan tanto, que incluso en los momentos en que los dos se separan siguen colaborando intercambiando objetos a través de un montacargas.

Pero aparte del inventario y los puzzles, el control también ha sufrido algunas modificaciones, ya que además del botón para cambiar de personaje y el que utilizamos para que los protagonistas vayan en grupo o por separado, también es posible mover a ambos simultáneamente usando los dos sticks analógicos del mando. De esta forma, podemos "obligar" a nuestro compañero a colocarse a nuestro lado en los enfrentamientos, e incluso a que realice acciones sencillas, como empujar un objeto o situarse sobre una plataforma, sin necesidad de intercambiar el control. ¡Que bien pensado!

➔EL APARTADO GRÁFICO ES IMPRESIONANTE, ya que esta entrega utiliza el mismo motor gráfico que el remake del primer «Resident», y todos sabemos lo bueno que es. Y es que lo que encontramos en «Resident Evil 0», son unos personajes y enemi- ▸▸

LOS PUZZLES

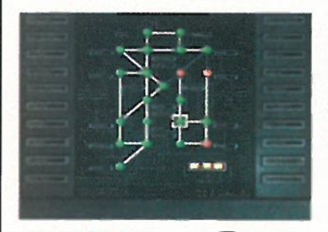
Para llegar al final de esta aventura no sólo hace falta tener buena puntería, sino también ser capaces de resolver todos los enigmas a los que nos enfrentamos, que son de lo mas variado. Mirad estos ejemplos:



LA COLABORACIÓN entre Rebecca y Billy es fundamental para poder solucionar algunos.



SABER JUGAR AL AJEDREZ no es necesario. Nos basta con saber colocar bien las piezas.



SI SUPERAMOS ÉSTE podremos restaurar la electricidad.



MONSTRUOS GIGANTES

▲ **UN CIEMPIÉS ENORME** atrapa a Rebecca cuando va a recoger la llave roja, así que tenemos que eliminarle con Billy.

◀ **EL MURCIÉLAGO** aparece en la capilla acompañado de sus hermanos pequeños.

LAS SECUENCIAS del juego son todavía más espectaculares que las vistas en el remake. Y es que ya sean los vídeos pregrabados o los realizados con el motor del juego, todos están llenos de acción (Izq.), sustos (Centro) o elementos un tanto... escabrosos (Derecha).



MARCUS

Éste es el malo, así que no os contamos nada sobre él para no chafaros el final. Lo único que debéis saber es que va a ir a por vosotros.

gos muy detallados, escenarios 2D prerrenderizados de altísima calidad, y efectos de luces y sombras en tiempo real que, en conjunto, crean una atmósfera la mar de oscura y realista.

Claro, que este juego no se conforma con igualar al remake, sino que en ciertos aspectos lo supera. Por ejemplo, muchos de los escenarios están animados, Billy tiene un colgante y unas esposas que se balancean cuando corre o anda, algunas de las cámaras del juego se mueven para seguir a los personajes, y hasta nos flipamos con algunos efectos de "morphing" cuando ciertos zombis sufren transformaciones.

EL SONIDO COMPLETA ESTE AUTÉNTICO JUEGAZO, y aporta un toque opresivo a la atmósfera que os comentábamos antes. Y es que no sólo las melodías cambian según la situación, sino que

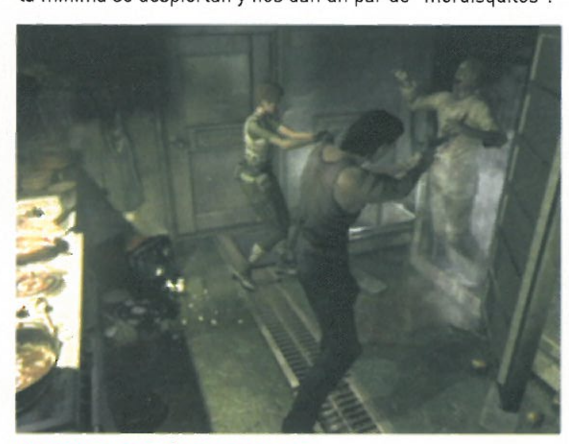




LAS PRUEBAS CON EL VIRUS afectan a todos los empleados de Umbrella, y por eso hay tantos zombis diferentes.



CUIDADO CON LOS ZOMBIS que parecen dormidos, porque a la mínima se despiertan y nos dan un par de "mordisquitos".



LOS SUSTOS ESTÁN PRESENTES durante todo el juego. Aquí sólo os "chafamos" éste, así que tened cuidado con el resto.



UN PAR DE GUIÑOS A LA SAGA

1 BIRKIN aparecía en la segunda entrega y se convertía en un bicho igualito a éste.

2 AQUÍ VEMOS A WESKER planeando la traición al grupo S.T.A.R.S. del remake.



LOS PERROS MUTADOS son muy rápidos y ágiles, así que si se lo proponen son capaces de mordernos en pleno cuello.







además los efectos nos meten el miedo en el cuerpo cuando no vemos a los enemigos en pantalla, pero sí que los escuchamos. En fin, un apartado sonoro excelente, que alcanzaría la perfección si se hubiera doblado al castellano y si se hubieran usado las librerías Dolby Pro Logic II.

En definitiva, que estamos ante uno de los mejores juegos de terror hasta la fecha, un título imprescindible en GameCube.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **CAMBIAR DE PERSONAJE** en cualquier momento logra que el juego sea más variado y divertido.
- **EL APARTADO VISUAL**, en el que destacan, entre otras cosas, los escenarios ultrarrealistas.

lo peor

- **QUE NO TENGAMOS "CAJAS MÁGICAS"**, ya que algunos objetos se pierden al cambiar de área.
- **EN EL APARTADO SONORO** se echa de menos el doblaje al castellano y el uso de Pro Logic II.

alternativas

GameCube ya se ha hecho con un buen catálogo de juegos de miedo. Casi tan bueno como este prólogo de la serie es el remake del primer **«Resident Evil»**, mientras que **«Eternal Darkness»**, sin tener unos gráficos tan llamativos, es casi igual de divertido. Con mucho más humor tenemos **«Luigi's Mansion»**, aunque también es más corto.

GRÁFICOS Los modelos nos deleitan con un diseño muy bueno, y muchos de los escenarios prerrenderizados están también animados. **94**

SONIDO La música es dinámica, y los efectos son muy buenos, aunque el juego no está doblado ni se usan las librerías Dolby Pro Logic II. **88**

DURACIÓN La aventura nos mantiene enganchados durante unas 12 horas, aunque al completarlo se desbloquea un minijuego. **85**

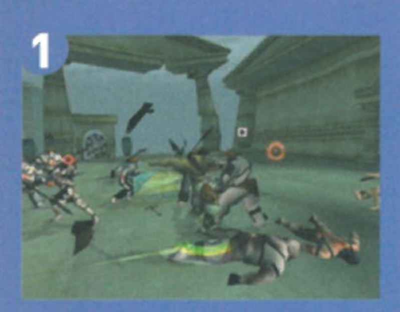
DIVERSIÓN Manejar a dos personajes, los puzzles "a dobles" y las novedades en el inventario bastan para justificar esta notaza. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

El primer capítulo de la saga «Resident» completamente nuevo que hemos disfrutado en GameCube no nos podía dejar mejor sabor de boca, ya que supone toda una revolución dentro de la serie. Y no sólo por el hecho de controlar a dos personajes, sino también porque su historia, sus gráficos, sus puzzles, etc. están muy trabajados. Vale, alguno echará de menos las armas defensivas o las cajas de objetos, pero se olvidará de todo en los primeros 10 minutos de juego. Un juego que no podéis dejar pasar.

■ BEAT'EM UP ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 19 de marzo









¡QUE NO QUEDE NI UNO! Rau es capaz de combatir contra muchos enemigos a la vez, empleando todo tipo de armas, y salir indemne.

GUERREROS DE ANTAÑO

THE MARK OF KRI

Ohh, qué juego tan bonito... espera, ¿pero qué hace ese gigantón? ¡Está despedazando a sus rivales! ¡Y cuánta sangre! ¿Qué ocurre aquí?

■ **SI ERAS UN ARMARIO LLENO DE MÚSCULOS,** en la Edad Antigua sólo tenías dos posibles "curros": o trabajabas de herrero, o te hacías guerrero. Y como a Rau, nuestro protagonista, no le molan los yunques, se ha lanzado en busca de aventuras. En su juego nuestra misión consiste en rescatar a su hermana, poseedora de la poderosa Marca de Kri, que ha sido secuestrada por la secta de Los Oscuros. Así que ahí nos tenéis, enfrascados en este beat´em up con toques aventureros, en el que le acompañamos por amplios escenarios repletos de enemigos. Suerte que nuestro "Conan" de aspecto maorí, además de su enorme destreza en la lucha, tiene una especialidad: machacar a grupos de enemigos.

➔ **RAU NO ACABA CON SUS RIVALES DE UNO EN UNO,** sino que puede "despacharlos" simultáneamente. Cuando está rodeado, basta con usar el stick derecho para "marcar" a cada rival, asignándole un botón. Pero no sólo nos limitamos a machacar el botón de turno, porque también tenemos que hacer combos y protegernos. Lo mejor es que, con cada nueva arma, Rau puede atacar a mayor número de

UN BÁRBARO CON RECURSOS

Muchas son las ganas de luchar de Rau, ¡y es que se le da bien! Pero no todo son peleas contra grupos de "mostrencos"; en ocasiones este guerrero tiene que ser más sutil o recurrir a la ayuda de su fiel halcón.

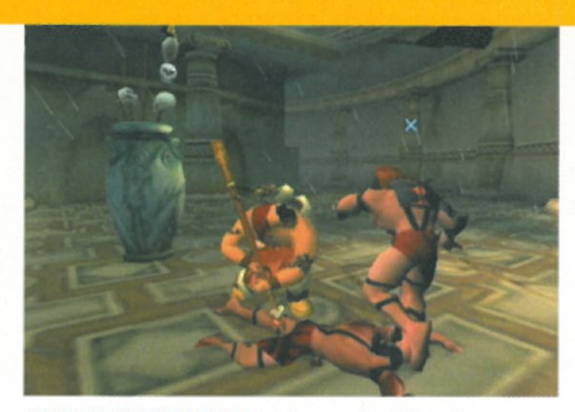
1. LOS COMBATES MASIVOS son frecuentes, incluso contra doce enemigos al mismo tiempo.
2. LA ESTRATEGIA a menudo es la mejor táctica para acercarse sin ser visto y acabar con los guardias sigilosamente.
3. PODEMOS VALERNOS DE KUZO, el halcón de Rau, como avanzadilla para localizar enemigos o incluso activar interruptores. ¡Qué espabilao!



➔ RAU

Parco en palabras, Rau prefiere dejar que su acero que hable por él. Su destino es ser un héroe, acabando con la amenaza de Los Oscuros gracias a su destreza.





ACABO Y ESTOY CONTIGO. Podemos ajusticiar a los enemigos caídos, ¡pero deprisa, antes de que nos ataquen!



RÁPIDO Y SIN DOLOR. La "afición" de Rau a cortar brazos, piernas y cabezas hacen que este juego sea para mayores.



¡ID PASANDO, QUE HAY PARA TODOS! Los combates contra muchos enemigos a la vez se resuelven asignando un botón a cada uno de ellos.





LISTO PARA LA GUERRA

Un experto guerrero no puede llegar muy lejos si no sabe manejar las herramientas del gremio, como el hacha, la espada o el arco. Por suerte, nuestro Rau es todo un especialista... aunque no muy delicado en el trato a otras personas, la verdad.



LA ESPADA es la compañera más fiel de Rau: rápida, ligera y especialmente eficaz para dar el golpe de gracia. ¡A dormir!



EL ARCO se convierte en el mejor aliado para acabar con enemigos sin ser descubiertos. Útil en las distancias largas.



EL HACHA es el arma que realmente "corta el bacalao" hacia el final del juego. Con ella, Rau es una máquina de matar.

oponentes ¡incluso a 15 a la vez! Además, no todo son combates, ya que a veces también debemos actuar sin ser descubiertos.

Todo sigue una estética que mezcla los dibujos animados (sector del que vienen los diseñadores) con la violencia más descarnada, lo que refuerza la originalidad de un juego al que nosotros, que tenemos tanta sed de aventuras como Rau, le reprochamos su escasa duración. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL SISTEMA DE LUCHA es el primero que realmente permite luchar contra varios enemigos a la vez. Seguro que marca tendencias.

LA ESTÉTICA, una mezcla de "Disney" con violencia y sangre.

lo peor

SU DURACIÓN. Justo cuando nos hemos metido a tope en el juego y tenemos el hacha, ¡se acaba!

EL APARTADO TÉCNICO, pues aunque los escenarios no están mal, los personajes se quedan cortos.

alternativas

La única alternativa que presenta un sistema de lucha similar al de este juego (aunque mucho menos desarrollado) es **«Blade 2»**, un beat'em up bastante regularcito. El mejor juego para repartir leña sigue siendo **«Devil May Cry»**, aunque también son opciones muy divertidas títulos como **«Spiderman»** (de desarrollo muy variado) o **«Las Dos Torres»**.

GRÁFICOS Las animaciones nos parecen excepcionales, así como el diseño general, pero los personajes pecan de simpleza técnica. **79**

SONIDO El juego nos ofrece un doblaje excelente (aunque Rau no dice ni pío!). La música es épica en los momentos de acción. **87**

DURACIÓN Aunque cuenta con muchos secretos (arenas de combate o nuevas vestimentas), no dura más de ocho horas. Deja con ganas de más. **70**

DIVERSIÓN El sistema de combate es muy intuitivo, y mola meterse en "problemas" para probar combos. También pide algo de estrategia. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

¿Por qué los juegos pioneros no son "redondos"? «The Mark of Kri» introduce un innovador sistema de combates que se dejará notar en futuros juegos. Además, viene arropado por una excelente ambientación, sobre todo en el apartado de diseño, y una diversión muy alta. Si los gráficos hubiesen sido más ambiciosos, y tuviera mayor duración, sería una revolución de los beat'em up. "Peros" aparte, éste juego deja ver el mimo que se ha puesto en sus detalles, y se queda como un ejemplo de originalidad.

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ Todos los públicos ■ Lanzamiento: 1 de marzo



SEGUIR LA NBA es fácil gracias al buen control de este simulador. Es bastante fácil de asimilar, pero nos permite realizar muchas acciones y jugadas distintas.

¿A QUÉ JUEGAS?

«NBA 2K3» ofrece un elevado número de opciones de juego. A continuación os presentamos las que son nuestras favoritas:

1. **TEMPORADA COMPLETA.** Aquí tenéis el modo perfecto para los seguidores más acérrimos de la NBA. El calendario de los partidos se corresponde con el de la presente campaña deportiva.
2. **BASKET CALLEJERO.** Esta opción nos permite jugar partidos en una amplia variedad de canchas formando equipos de dos, tres, cuatro o cinco jugadores.
3. **PRÁCTICA.** Aquí podemos ensayar cualquier jugada que queramos o tirar a canasta sin oposición.

IVERSON

El escolta de los Sixers de Filadelfia es uno de los mejores anotadores de toda la liga. Si presenciasteis el All Star que se celebró recientemente, ya sabréis de lo que es capaz.

DIRECTO A CANASTA
NBA 2K3

Los tipos más altos, fuertes y hábiles de la cancha pretenden retarte a un partido de basket. ¡Pilla un mando y dales una lección!

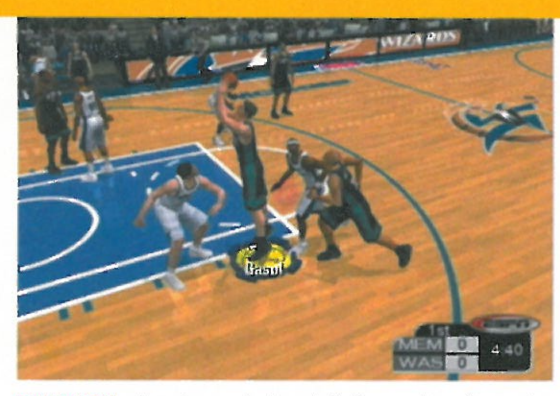
■ **LA SAGA DE SIMULADORES DE BALONCESTO** más famosa de Sega, que coló sus primeras canastas en Dreamcast, debuta en las consolas de última generación con esta nueva edición, la «2K3», que tiene todas las plantillas reales (aunque no actualizadas) de los 29 equipos de la mejor liga de baloncesto, con sus correspondientes pabellones y equipaciones oficiales.

Cuando nos calzamos las zapatillas y nos disponemos a jugar, encontramos hasta siete modos distintos, que van desde una "pachanga" de entrenamiento, hasta duelos dos-contra-dos en plena calle. Pero, como ya supondréis, el que más mola es la Temporada Regular, que nos permite jugar los 82 partidos de liga en el mismo orden que en la realidad, tratar de llegar a los Play-Off y, si somos lo suficientemente buenos, hacernos con el anillo de campeón. ¡Y os aseguramos que no es precisamente sencillo!

→ **EL MANEJO DE NUESTROS JUGADORES** resulta más asequible que en otros simuladores por el estilo, pero no os engañéis, porque eso no impide que podamos realizar un buen surtido de jugadas distintas, así como todo







PAU GASOL y las otras estrellas de la liga se dan cita en el juego. Lo malo es que las plantillas no están actualizadas.



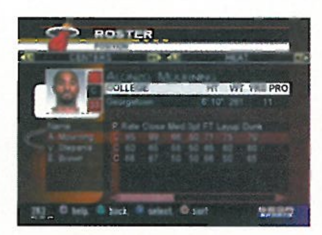
LAS 5 CÁMARAS que ofrece el juego nos permiten seguir el partido casi desde cualquier ángulo. Vamos, ni en Canal +.



LOS GRÁFICOS Y LA AMBIENTACIÓN han sido muy cuidados. Tanto los jugadores como los pabellones presumen de tener una pinta impecable.

TIRANDO DE OPCIONES

Además de los muchos modos de juego que ofrece «2K3», también podemos "trastear" con un amplio abanico de interesantes opciones, como éstas:



TRASPASAR JUGADORES. Si no estamos de acuerdo con el rendimiento de nuestra plantilla, podemos visitar el mercado de fichajes y realizar un par de operaciones. ¡Jordan ven aquí!



EDITOR DE JUGADORES. Con este completo editor podemos crear al jugador que queramos y modificar prácticamente todas sus características: la altura, el peso, si es diestro o zurdo, etc.







¡ESPECTACULAR! Jugar un partido a este «NBA 2K3» es como presenciar un partido de la NBA en directo. Ya desde la impresionante intro se nos da un pequeño aviso de lo que podemos esperar durante los partidos: mates alucinantes, tiros imposibles, fieros tapones... La locura.

tipo de filigranas con el balón una vez que nos hayamos familiarizado con los controles.

A todas estas virtudes se suma un elaborado apartado gráfico, en el que destacan tanto el modelado de jugadores y pabellones, totalmente realista, como las suaves animaciones, que acaba por redondear un simulador muy recomendable para cualquier jugón que quiera invitar a casa a las estrellas de la NBA.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO**, en general, está muy bien conseguido. Nos quedamos con las animaciones y la expresividad de los jugadores.
- **EL CONTROL** es realmente asequible, y a la vez muy completo.

lo peor

- **EL COMENTARISTA** todavía se empeña en hablar en inglés, y a estas alturas ya casi es un pecado.
- **LOS MODOS** no ofrecen nada que no hayamos visto antes en otros simuladores del mismo estilo.

alternativas

La alternativa más evidente para las tres consolas es **«NBA Live 2003»** de EA, que supera ligeramente a la apuesta de Sega en calidad técnica y nivel de simulación. También destacan los partidos callejeros de **«NBA Street»** (PS2 y GC), **«NBA Courtside»** (GC) y el reciente **«NBA Inside Drive»** (Xbox), todos ellos de calidad similar a este «2K3».

GRÁFICOS Mola el modelado de los jugadores y pabellones. Tan sólo fallan las caras de los jugadores: no se parecen mucho a los reales. **88**

SONIDO Aunque el comentarista habla en inglés, por lo menos crea una buena ambientación para los partidos. Los demás efectos cumplen. **84**

DURACIÓN La enorme variedad de modos de juego y el multijugador para 4 jugadores en GC y Xbox, y hasta 8 en PS2, aseguran este apartado. **92**

DIVERSIÓN El control está bien planteado y los partidos son trepidantes. Sólo echamos de menos más originalidad en los modos de juego. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

El simulador de baloncesto de Sega se ha colado entre los mejores títulos del género que se venden para las tres consolas. Y lo ha hecho por la cantidad de opciones y modalidades de juego con los que nos permite trastear, por tener uno de los mejores controles que hemos probado en en un juego de este tipo, y por su exigente nivel de simulación. Técnicamente también goza de buena factura, sobre todo en lo que se refiere a las animaciones de los jugadores. Vamos, que si os va eso de meter canastas, echad un vistazo a este título.

■ PLATAFORMAS ■ ACCLAIM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (PS2, GC) / 65,95 (Xbox) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 14 de marzo









ESTA AVENTURA sabe combinar las plataformas más tradicionales con un repertorio de minijuegos de lo más original. Pero mucho ojo, porque es bastante difícil.

¡A VENGARSE!

Si queréis ayudar a Vexx a liberar a su pueblo y salvar el alma de su abuelo, tendréis que recorrer nueve largos mundos, en los que os tendréis que enfrentar a todo tipo de retos y criaturas.

1. **LOS CORAZONES** nos permiten abrir la puerta al siguiente mundo. Para conseguirlos, tenemos que superar zonas de saltos o completar con éxito alguno de sus minijuegos.
2. **ESTAS PUERTAS** guardan tras de sí cada uno de los mundos. Una vez abiertas, podemos regresar allí cuando queramos para completar algún reto que nos hayamos dejado atrás.
3. **LOS MINIJUEGOS** son bien diferentes a los vistos en otros juegos. Unos pondrán a prueba nuestra rapidez, otros nuestra inteligencia... Un poco de todo.

UN TIPO CON MUCHA "GARRA"

VEXX

Su pueblo esclavizado, su abuelo asesinado... ¿No os da pena este chaval? Venga, echadle una mano en esta aventura plataformera.

■ **LOS HÉROES DE TODA LA VIDA YA NO SE LLEVAN.** Ahora son tipos duros y atormentados. Pensad si no en Max Payne, Raziel (el de «Soul Reaver») o el mismísimo Solid Snake. Bueno, pues en esa línea está Vexx, aunque su estilo sea más plataformero.

Para entendernos, su aventura comienza fatal: todo su pueblo es sometido por un poderoso hechicero, el mismo que mata a su abuelo cuando trata de impedirlo. Vexx consigue escapar, y nosotros tomamos el control con la misión de recorrer nueve amplios mundos 3D, abriendo los distintos accesos a base de recopilar corazones mágicos. ¿Nuestro objetivo final? ¡Vengarnos, claro! Por eso, nuestro héroe tiene un lado agresivo más marcado que otros colegas del género gracias a sus poderosas garras, que le permiten hacer diferentes ataques.

→ **PARA PODER REUNIR TODOS LOS CORAZONES** no sólo afrontamos las clásicas zonas de plataformas a base de saltos y luchamos en diversos combates, sino que también nos toca completar numerosos minijuegos. Pensaréis que esto no es nada del otro jueves, pero es que los de

VEXX →

La historia de este muchacho no puede ser más triste. Menos mal que con ese par de garras que le robó a su enemigo, y con nuestra ayuda, vengarse le resultará mucho más fácil.







NUESTRAS HABILIDADES pueden ir mejorando a base de conseguir ítems, hasta desatar espectáculos como éste.



LAS ZONAS ACUÁTICAS pondrán a prueba nuestras dotes como nadadores. ¡Tiembla, David Meca, que allá vamos!



LOS JEFES no hacen su aparición al completar uno de los mundos, sino que son un simple reto más para lograr los corazones mágicos.

HABILIDADES PARA RATO

Si de algo puede presumir Vexx es de poder realizar infinidad de acciones, unas destinadas a deshacerse de sus enemigos, y otras a superar obstáculos.



TREPAR Y COLGARNOS del techo puede sernos muy útil para acceder a ciertas zonas, o para alcanzar ese ítem que se nos resiste. Pero esto no lo intentéis vosotros en casa...



TRANSPORTAR OBJETOS para llevarlos a otro lugar puede ser la clave para resolver un puzzle y que nos hagan entrega de otro valioso corazón. A Vexx no le asusta cargar con mucho peso.







LOS COMBATES son muy habituales, y acabar del todo con los enemigos es un reto complicado. Afortunadamente, Vexx cuenta con dos poderosas garras para "acariciarlos" e incluso lanzarles ondas de energía desde el aire. Es un tipo más agresivo que otros héroes plataformeros.

«Vexx» son totalmente diferentes a los demás: hay combates de sumo, jugamos con una consola gigante y hacemos otras mil cosas más igual de imaginativas. Además, los mundos dan para mucho, y podemos visitarlos de nuevo cada vez que queramos.

Estas virtudes sólo se empañan por su limitado nivel técnico, una dificultad "muy suya" y algún que otro fallo en el control, pero el juego merece la pena.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS MINIJUEGOS** son los más originales que hemos visto últimamente, además de divertidos.
- **ES MUY LARGO**, pues el tamaño de sus nueve mundos es notable, y lleva tiempo conseguir los objetivos.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS** son algo flojos, sobre todo si los comparamos con los reyes del género plataformero.
- **LA DIFICULTAD** de algunos retos puede desesperar, pues nos obliga a repetirlos una y otra vez.

alternativas

A pesar de ser un buen juego, se queda por debajo de los grandes del género. En PS2, el líder es **«Sly Racoon»**, todavía "calentito" en nuestro país, que ofrece una enorme diversión y un apartado gráfico soberbio, mientras que en GC manda el genial **«Mario Sunshine»**. Por su parte, la mejor opción para los jugones de Xbox es la aventura del gato **«Blinx»**.

- **GRÁFICOS** La vistosidad no es una de sus virtudes. Aunque mejora en la versión de Xbox, tiene escenarios "sosetes" y enemigos bastante simples. **72**
- **SONIDO** El doblaje a cargo de actores como Álex Angulo, Alaska o Fele Martínez da muy buen resultado, y la banda sonora también destaca. **90**
- **DURACIÓN** Son nueve enormes mundos por recorrer, y si queréis completar el cien por cien del juego, le tendréis que dedicar muchas horas. **87**
- **DIVERSIÓN** Su mejor momento llega con la originalidad de los minijuegos. Por contra, flojea en momentos en que la dificultad se sale de madre. **79**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Este título cumple con requisitos importantes para todo juego de plataformas: es largo y variado, nos ofrece un héroe con muchas habilidades y también cuenta con momentos originales. Pero, por contra, presenta algunos defectillos a nivel técnico (sobre todo en el discreto diseño de los escenarios y sus efectos gráficos), y tiene una dificultad desesperante en algunas zonas. El resultado es un juego bastante bueno, pero que tiene algunos altibajos que le impiden llegar al nivel de los mejores del género. Merece la pena probarlo.

GABRIEL PICHOT



■ PLATAFORMAS ■ MIDWAY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 7 de marzo







DE PLANETA A PLANETA

Para reconstruir nuestro hogar tendremos que darnos un paseo por la galaxia en busca de unas cuantas esferas verdes. Para conseguirlas, tendremos que enfrentarnos a diferentes retos.

1. CUATRO PLANETAS de extensión bastante grandecita nos esperan, llenos de peligros, y cada uno con una ambientación diferente: profundidades marinas, ciudades de lo más futurista...
2. TRANSFORMARNOS en animales nos ayudará en nuestra tarea a la hora de enfrentarnos a ciertos obstáculos, aunque no siempre podremos hacerlo. Depende de la zona en la que estemos.
3. ESTOS MONITORES nos conectan con Al, nuestro ordenador, quien nos aconseja sobre el próximo paso a dar.



AYUDAR A ESTE LOCO DOCTOR nos exigirá aprender a utilizar algunos de sus inventos, entre los que están las fórmulas que nos harán convertirnos en varios animales.







EL CONTROL durante el juego no es malo, pero sí se complica un poco más en los momentos de la aventura en que nos transformamos en las diferentes criaturas. Vamos, que "movernos como pez en el agua" esta vez no es tan fácil como afirma el dicho.

LICENCIA PARA "MUTAR"

DOCTOR MUTO

¿Os apetece un cambio de look? Pues este doctor os ofrece uno increíble, siempre y cuando le ayudéis a reconstruir su planeta.

■ **ESTUDIAR UNA CARRERA UNIVERSITARIA** es tan difícil, que seguro que al Doctor que protagoniza de este juego de plataformas le tocó el título en una tómbola, o al menos eso creemos nosotros después de ver cómo vuela en pedazos su propio planeta al principio de la aventura.

Entonces nos toca intervenir encarnando a este Doctor Muto, que debe ser pariente del Profesor Bacterio, y recorrer los cuatro planetas vecinos en busca de unas esferas verdes con que solucionar el problema. Para ello contamos con algunos gadgets, que nos permiten deshacernos de los numerosos enemigos, activar palancas, abrir puertas, etc.

AUNQUE MUTO NO TIENE MUCHAS HABILIDADES, hay momentos en los que se transforma en animales, como un ratón, un pez, y hasta un mono llamado "Doczilla", y podemos aprovechar sus habilidades para superar ciertos obstáculos. Lástima que el control de algunos de ellos resulte un tanto duro, pero al menos aportan variedad a un desarrollo que, por lo demás, es bastante "tradicional": muchos saltos, interruptores, algún que otro puzzle... En fin, un plataformas de lo más clásico cuya mejor virtud es la de contar con un personaje "transformista". HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	74
SONIDO	75
DURACIÓN	77
DIVERSIÓN	68

Valoración: No hay duda de que transformar a nuestro personaje en animales es un aliciente, pero no termina de esconder un apartado gráfico discreto y un control bastante mejorable.

PUNTUACIÓN FINAL **72**



X-MEN
NEXT DIMENSION

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc138men**

SORTEAMOS:
15 Packs que incluyen: el juego + la película





Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de marzo de 2003.





PlayStation.2





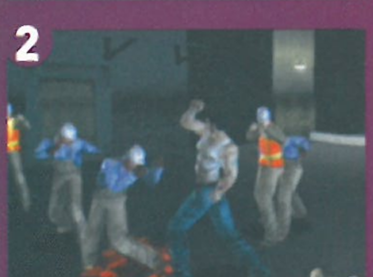


ACTIVISION.

activision.com

■ ACCIÓN ■ NAMCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € (9.976 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







EL HÉROE FUERA DE LA LEY

Jack Slate lo tiene duro para vengarse. Más le vale poner a punto todas sus habilidades, que por cierto no son pocas.

1. CUANDO DISPARA, Jack puede activar su peculiar "tiempo-bala": la acción se ralentiza y puede apuntar a placer.
2. PELEANDO CUERPO A CUERPO pega puñetazos, patadas, hace fintas y presas y hasta puede encadenar combos.
3. ¿SE HA QUEDADO SIN ARMA? Pues nada tan fácil como quitárseta a algún "pringao" con una de las muchas llaves especiales de desarme disponibles.



JACK REPARTE JUSTICIA en este juego de acción a puñetazos, a tiros, usando a su perro Shadow... Todo vale para vengarse.

UN POLICÍA REBELDE

DEAD TO RIGHTS

Todo son problemas para este ex-poli. Suerte que sabe pegar fuerte y no le tiembla el pulso cuando toca disparar.

■ **JACK ES UN POLI MODÉLICO.** El héroe de este juego de acción en tercera persona se desvive por atrapar maleantes. Lo malo es que le pone tanto empeño que descubre los planes de varios polis corruptos, quienes no dudan en amargarle la vida cargándose a su padre y acusándole de asesinato.

Ahora nuestro amigo busca venganza, y para eso debe recorrer enormes escenarios y librarse de un montón de enemigos de gatillo fácil. Como en las mejores pelis de acción, las situaciones que afrontamos son intensas y muy variadas, pero nuestro héroe es un tipo con recursos.

→ **LA "VENDETTA" PARTICULAR DE JACK** no consiste sólo en disparar, porque además de apuntar como nadie, también sabe luchar cuerpo a cuerpo, e incluso hace llaves para desarmar a sus rivales. Y estos tipos llevan las de perder, porque nuestro muchachote también los usa como escudos humanos, se cubre para disparar, utiliza su propio "tiempo-bala" (un efecto similar

JACK SLATE →

Han matado a su padre, le han acusado de un crimen que no ha cometido y pretenden ejecutarlo. Pese a todo, este policía no pierde el buen humor ni para vengarse.

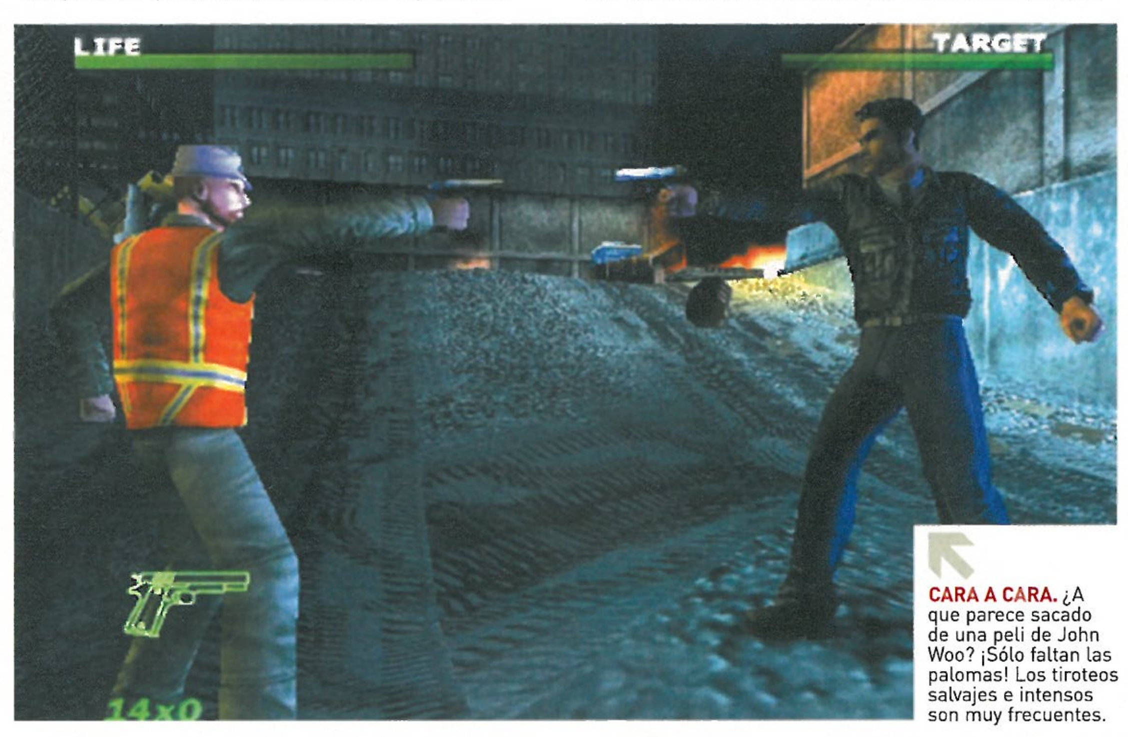




DISPARA, PERO CON CLASE. Es fácil "fliparse" gracias al "tiempo-bala", que ralentiza todo de modo espectacular.



BAILE "AGARRAO". Si estamos rodeados, nada como coger a un infeliz como rehén, y dejar que se lleve él los balazos.



CARA A CARA. ¿A que parece sacado de una peli de John Woo? ¡Sólo faltan las palomas! Los tiroteos salvajes e intensos son muy frecuentes.



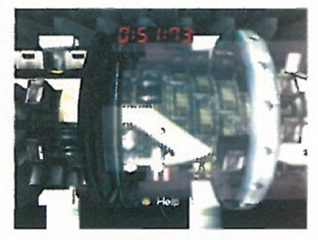


¡ESTO LO VI EN UNA PELI!

Si los tiroteos y las peleas son similares a los de pelis como "Hard-Boiled" o "Jungla de Cristal", los minijuegos y la historia nos recuerdan a cintas policiales como "Arma Letal" o "Tango y Cash", de la que el juego parece una adaptación no oficial.



NO FALTA EL STRIPTEASE, en el que "ayudamos" a una buena amiga de Jack a "distraer" a sus perseguidores. ¡Muévete, nena!



MOMENTOS DE TENSIÓN. Shadow localiza las bombas, ¡pero desactivarlas es otra historia! ¿Cable verde o rojo?



DATE UN BAÑITO, JACK Si no aguantamos la respiración, "kaput". ¡A nadie le hacen gracia este tipo de "aguadillas"!

al que vimos en «Max Payne»), y a veces hasta se vale de Shadow, su perro, para atacarles.

Por si esto fuera poco, en el desarrollo se intercalan distintos minijuegos: francotirador, pulsos ¡y hasta hay un "striptease"! La pena es que el nivel técnico no esté a la altura de este planteamiento tan completo, pero su capacidad de "enganche" y su variedad hacen que sea un juego de acción a tener muy en cuenta. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD** del desarrollo y las muchas habilidades de Jack. ¡Sobre todo para desarmar!
- **COMO UNA PELI DE ACCIÓN.** Recuerda mucho a "Tango y Cash", "Arma Letal" o las de John Woo.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO.** Los personajes podrían estar mucho más currados. ¡Son casi clónicos!
- **LA DIFICULTAD** es un pelín dura en ocasiones, pero eso es casi otro incentivo para jugar más.

alternativas

El juego con el que le unen más semejanzas es **«Max Payne»**: es otro poli vengativo, está lleno de tiroteos, y fue el precursor del famoso "tiempo-bala". **«Genma Onimusha»** cambia las pistolas por katanas en el Japón medieval, pero también engancha. Otros dos títulos como **«SpiderMan»** y el más reciente **«Hitman 2»** quedan por debajo de éste en diversión.

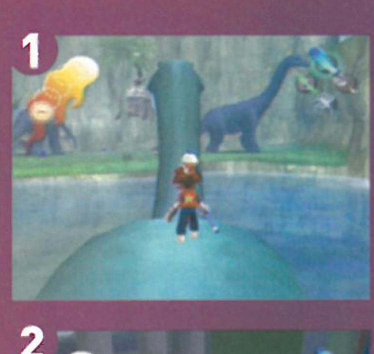
- **GRÁFICOS** El punto flojo del juego. Los escenarios no están mal, pero los modelos de los personajes podrían ser mucho más elaborados. **70**
- **SONIDO** Voces en inglés y muchos efectos de disparos acompañan a una soberbia banda sonora, al más puro estilo "Hollywood". **84**
- **DURACIÓN** Tiene 15 niveles muy largos, minijuegos, y hasta 6 modos de juego ocultos (Time Attack, más difícil, con todas las armas...). **85**
- **DIVERSIÓN** Jack es muy versátil. Además, las situaciones nunca se repiten y el desarrollo está plagado de guiños, sorpresas y giros inesperados. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

«Dead to Rights» destaca de manera sorprendente. Tiene personalidad propia, apoyada en su argumento (clásico en el cine, no tanto en el mundillo de los videojuegos), y en su desarrollo. Y no nos limitamos a disparar a todo lo que se mueve, sino que el protagonista tiene tantas posibilidades para defenderse (y con las que es tan divertido "experimentar"), que nos hace disfrutar de todas las partidas. Puede que otros títulos le superen en el apartado técnico, ¿pero cuántos juegos permiten ser un héroe de película?

■ PLATAFORMAS ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 12 de marzo









TENEMOS QUE CAPTURAR a un montón de monos que se encuentran esparcidos por medio mundo. ¡Ya queda uno menos!

SE ABRE LA VEDA DEL SIMIO

APE ESCAPE 2

¿Unos chimpancés quieren dominar la Tierra? ¡De eso nada, "monada"! Ahora mismo voy a por mi red y salgo pitando a capturarlos a todos.

VEN MONITO, VEN

El desarrollo de las fases es casi siempre el mismo, así que prestad mucha atención a cómo se captura a estos primates:

1. **RECORREMOS EL ESCENARIO** en busca de monos mientras sorteamos algún que otro enemigo.
2. **USAMOS EL ARTILUGIO** que mejor nos venga para detener al macaco que ya tenemos "fichado".
3. **CAPTURAMOS** al pobre bicho con la red y seguimos con nuestra cacería.

■ **HIKARU ES UN CHAVAL DESPISTADILLO** que trabaja en un laboratorio, y al que la vida le trataba de maravilla hasta que, cierto día, pulsó el botón que no debía y estrelló un cargamento de cascos que sirven para aumentar la inteligencia en un parque repleto de monos. Y claro, en cuestión de segundos los macacos idearon un plan para hacerse con el poder en la Tierra.

Por supuesto, aquí es dónde entramos nosotros en juego, ya que manejando a Hikaru debemos atrapar a todos los monos de 20 niveles con la ayuda de un cazamariposas. Pero no penséis que todo es tan fácil como suena, porque los monos son muy listos y no están por la labor de ser capturados. Suerte que tenemos a mano "utensilios" de trabajo...

➔ **CONTAMOS CON UN MONTÓN DE ARTILUGIOS**, desde un "radar pillamonos" a un "plátano-boomerang", y lo bueno es que constantemente tenemos que pensar cuál usar para cazar a los primates que se nos resisten, o para acceder a determinadas zonas de los escenarios. Por cierto, en éstos podemos trepar, empujar bloques y hasta bucear si llega a ser necesario.

↗ HIKARU

Este chavalote de aspecto tan decidido es Hikaru, un empleado de un laboratorio y, cómo no, nuestro héroe.



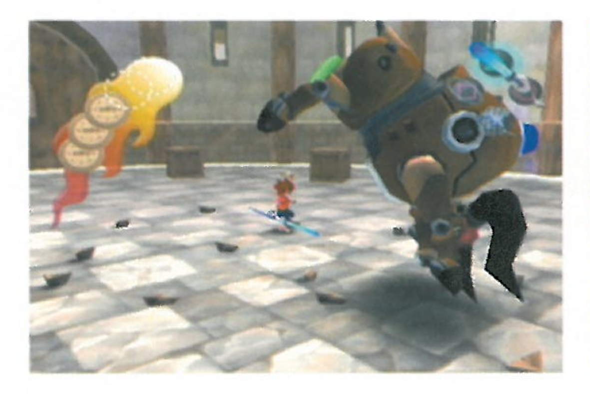
LOS ENEMIGOS que deambulan por los escenarios nos persiguen constantemente. ¡Suerte que llevamos la espada!



LOS MONOS no se "achantan" cuando nos ven; algunos nos arrojan objetos y otros incluso nos disparan. ¡Que bestias!



ESTA MÁQUINA EXPENDEDORA está en el laboratorio, y si le echamos las monedas que vamos ganando, nos da todo tipo de regalos.





¡TRES JUEGOS DE REGALO!

Según avanzamos en el juego nos van premiando con distintos extras, como ilustraciones, cuentos o galerías de sonido. Pero los mejores, sin ninguna duda, son tres minijuegos independientes. Aquí os explicamos de qué van y cómo se desarrollan:



MONOBAILE. Su mecánica es igual a la de «Space Channel 5». Se trata de seguir la secuencia de botones mientras bailamos.



MONOLIANA. Éste es un juego de habilidad en el que tenemos que trepar por lianas y, a la vez, ir recogiendo plátanos.



MONOFÚTBOL. Partidos de fútbol con 5 monos en cada equipo, en los que el balón se transforma en cualquier cosa.

Sin embargo, esta variedad de acciones y artilugios no impide que la mecánica global del juego sea siempre la misma (coger artilugio-cazar mono-ir a la siguiente estancia). A esto hay que añadir su escasa dificultad, el reducido tamaño de los escenarios y una cámara que no siempre se sitúa en el sitio correcto. Desde luego, se trata de un juego original y divertido, pero podía haber llegado mucho más alto. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS ARTILUGIOS**, divertidos y originales, y que aportan variedad al desarrollo de la aventura.
- **LOS MINIJUEGOS** son toda una sorpresa, y resultan muy divertidos. Además, se pueden jugar a dobles.

lo peor

- **LA CÁMARA** nos juega muy malas pasadas, y eso en un juego de estas características es grave.
- **LA FALTA DE VARIEDAD** en el desarrollo de las fases, ya que la mecánica es muy parecida.

alternativas

El catálogo de PS2 está repletito de buenos juegos de plataformas; para empezar, podéis probar con **«Jak and Daxter»** o **«Haven»**, dos títulos que aúnan géneros tan dispares como plataformas, velocidad o disparos. Y no dejéis pasar el genial **«Sly Raccoon»**, capaz de darle un toque de infiltración a su estilo plataformero con gráficos "cel-shading".

- **GRÁFICOS** El juego tiene una estética en plan dibujos que le sienta de maravilla, pero los escenarios son pequeños, y la cámara, mejorable. **76**
- **SONIDO** El estilo de las músicas va acorde con la localización de la fase en la que estemos jugando, y las voces, en castellano, cumplen. **80**
- **DURACIÓN** Completar el juego no lleva demasiado tiempo, pero sus secretos y los tres minijuegos alargan la vida del DVD. **77**
- **DIVERSIÓN** El juego es toda una invitación al entretenimiento, aunque al ser todas las fases muy parecidas y fáciles, va perdiendo frescura. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 76

valoración

Como sucedió con la primera parte, «Ape Escape 2» nos propone una idea original y divertida, como es la de perseguir monos haciendo uso del "coco" y de sorprendentes artilugios. Eso sí, aunque la variedad de acciones del protagonista y los diferentes artilugios son todo un acierto, cada fase repite la mecánica base, por lo que según avanzamos el juego va perdiendo parte de su atractivo. Por contra la aparición de los sorprendentes y divertidos minijuegos suponen una inyección de entretenimiento.

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 28 de febrero







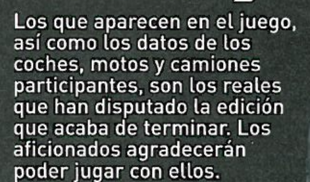


CORRER EL RALLY PARÍS-DAKAR al volante de tres tipos de vehículo es una aventura que podemos afrontar gracias a este juego, que nos traslada a la carrera africana.

EN TRES TALLAS

Aunque se hayan caído los quads desde la anterior versión del juego, ésta nos deja elegir entre tres tipos de vehículos distintos -todos reales- para competir:

1. **COCHES.** Aquí no encontraréis Audis ni BMWs, sino ocho modelos de 4x4 y "pick-up" equipados con todo tipo de herramientas y ruedas de respuesto, con un buen equilibrio entre velocidad, maniobrabilidad y peso general.
2. **CAMIONES.** Estos 8 monstruos del asfalto no son precisamente los más rápidos, pero funcionan de miedo a la hora de abrirse paso entre el resto de vehículos que os encontréis.
3. **MOTOS.** Como era de esperar, las 8 motos son los vehículos más rápidos, pero en cuanto os tropecéis con un bache saldréis volando y la velocidad jugará en contra de vuestros pobres costillas...



PILOTOS →

Los que aparecen en el juego, así como los datos de los coches, motos y camiones participantes, son los reales que han disputado la edición que acaba de terminar. Los aficionados agradecerán poder jugar con ellos.

¡DE RALLY EN EL DESIERTO!

DAKAR 2

De paseo nada, chavales, que en esta carrera hay de todo, y en cantidad: arena, dunas, piedras, curvas... y kilómetros, muuuchos kilómetros por recorrer.

■ **EL RALLY PARÍS-DAKAR REGRESA A LAS CONSOLAS,** pero esta vez prueba suerte en todas las máquinas de 128 bits (la primera parte sólo salió en PS2), para intentar demostrarnos que se ha esmerado en su puesta a punto. Veamos si es verdad: el modo principal se llama "Campaña", y nos propone correr las 12 etapas que componen este París-Dakar virtual, todas divididas en "checkpoints" y no demasiado largas (duran de 2 a 5 minutos cada una).

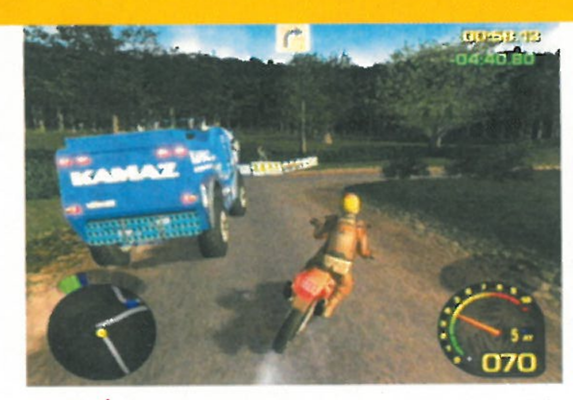
Los que sigáis el rally real, seguro que agradecéis jugar con los pilotos y los vehículos de verdad. Además, para darle variedad, podemos ir en un 4x4, una moto o un camión (ya no están los quads de la primera entrega), y debemos hacer frente a las inclemencias del tiempo (lluvia, sol deslumbrante, etc.), a la dureza de los distintos terrenos (las averías influyen en el control), y a nuestros rivales, que nos ponen las cosas difíciles, aunque nos cruzamos con muy pocos (ya sabéis lo amplio que es el desierto...).

→ **PERO ‹DAKAR 2› INCLUYE OTROS MODOS,** como el Individual y el Contrarreloj, que nos permiten desbloquear nuevos vehículos, y el Multijugador, para competir contra un amiguete.

Los gráficos son en general correctos, y hasta se permiten lujos como gotas de lluvia en la pantalla o partículas de barro que salpican, si bien los escenarios, in-







LOS VEHÍCULOS tienen unas reacciones algo exageradas al pad, por lo que exigen algo de práctica para ganar carreras.



LAS 12 FASES pasan por estrechos caminos de selva y por amplios desiertos en los que hay que guiarse por satélite.



LAS AVERÍAS estarán a la orden del día si no tenéis mucho cuidado con los baches y rocas, que destrozarán la carrocería y harán que vuestro vehículo vaya más despacio.

NO TODO ES EL RALLY

Además de tener el modo Campaña, existen otras posibilidades de participar en el París-Dakar, aunque la verdad es que no son muy revolucionarias...



INDIVIDUAL Y CONTRARRELOJ: Ambos son en realidad parte de un modo Arcade (con rivales y sin ellos, respectivamente), en el que se desbloquean vehículos y los circuitos en modo "espejo".



MULTIJUGADOR: Si pilláis a un colega o a vuestro hermano pequeño, disfrutaréis de este modo, aunque es una lástima que no permita jugar a cuatro personas simultáneamente.







LA DUREZA DEL PARÍS-DAKAR ha quedado muy bien reflejada en la gran facilidad con la que nos pegamos unos tortazos de impresión. Y es que todos los caminos están plagados de obstáculos ocultos, piedras, carreteras que se pierden de vista... y algunos rivales "pesaos".

cluso los que no transcurren en pleno desierto, son algo simples.

El control es sencillo y muy directo, pero ojo, que las físicas son "liberales", y cuesta acostumbrarse a la exagerada forma de girar de los vehículos, especialmente las motos. En fin, que «Dakar 2» tiene su gracia para los amantes de los rallies, pero técnicamente queda por debajo del "trío de oro": «Colin McRae 3.0», «V-Rally 3» y «WRC II».

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

PODER PILOTAR TRES TIPOS DE VEHÍCULOS en un mismo juego: coches, motos y camiones.

LAS FASES EN EL DESIERTO, curiosas porque no hay carreteras y os toca guiaros con ayuda del radar.

lo peor

EL CONTROL, porque no está muy bien ajustado y cuesta cogerle el truquillo. Le falta más realismo.

FALTA MÁS PROFUNDIDAD en sus modos, lo que le hubiera dado más interés al desarrollo.

alternativas

«Colin McRae 3.0» destaca por encima de todos en Xbox y PS2, gracias a su realismo y sus buenos gráficos, mientras que **«WRC II»** (PS2) le pone una nota más arcade, y ofrece una calidad técnica a la par. También está por encima **«V-Rally 3»** (PS2), de Infogrames. En GC el nivel no es muy alto. La opción es **«Rally Champ.»**, que acaba de salir.

GRÁFICOS Los vehículos se deforman, y los participantes son reales, aunque la física de los movimientos y las texturas podrían ser mejores. **74**

SONIDO Las músicas pasan desapercibidas, pero los copilotos (masculinos y femeninos) nos van avisando de las curvas y los baches en castellano. **75**

DURACIÓN Conseguir ganar el rally puede ser cosa de 2 ó 3 días, y desbloquear los vehículos ocultos, de un par de semanas. Pero luego, ¿qué? **67**

DIVERSIÓN Su estilo directo y simple hace divertidas las carreras, pero como encontrarse a un rival es muy poco habitual, a veces le falta emoción. **72**

PUNTUACIÓN FINAL 73

valoración

Ya en la primera entrega de este juego Acclaim consiguió recrear bastante bien -cosa difícil, por cierto-, el espíritu del legendario París-Dakar, pero presentaba el problema de que la escasez de rivales lo hacía un poco soso. Pues bien, esta segunda entrega ha mejorado su calidad técnica, ha optado por cambiar los quads por espectaculares camiones, y ha renovado todos los datos para ajustarse al presente año... pero en los aspectos jugables sigue igual. De modo que se trata de un juego de rallies diferente, curioso, pero falto de chispa.

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.




PLAYSTATION 2
CONTRA S. SOLDIER

■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ DE 1 A 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ + 12 años

VUELVEN LOS MERCENARIOS DE GATILLO FLOJO. Y lo hacen trasladando a PS2 la constante de sus anteriores aventuras en otras consolas: acción, acción y acción. A lo largo de siete fases muy intensas, nuestro objetivo es sencillo: disparar a todo lo que se mueva y evitar cualquier disparo (un solo toque basta para mandarnos al otro barrio). El desarrollo es el habitual, con avance lateral en 2D pese a la apariencia "pseudo tridimensional" de los escenarios. Y es que los gráficos no son nada del otro jueves, y lo más destacable es el diseño los jefes finales, que van desde "mechas" descomunales a cabezas monstruosas. Otra constante de la saga que se ha mantenido es la dificultad, ¡que es infernal! Jugar en solitario es algo suicida, y sólo con la ayuda de un colega en plan cooperativo tendremos alguna oportunidad de supervivencia. Y aunque no sean muy necesarios, el juego incluye textos en castellano y un modo a 60 herzios, para ver los escenarios en toda su gloria.

valoración Respeta la esencia del clásico: muchos disparos, jefazos impresionantes y dificultad desorbitada. ¡Un juego sólo para valientes!



PSone | ALLSTARS RACING

■ VELOCIDAD ■ MIDAS ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 19,95 € (3.319 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Por una vez, no está mal que te den a elegir el vehículo con el que quieres echar las carreras. Y esa es la propuesta de este juego: competiciones en las que podemos conducir coches de Formula 1, karts, motos y hasta camionetas. Un juego bastante sencillote, pero que no resulta aburrido.



valoración No es revolucionario, pero tampoco suele ser muy habitual un juego de velocidad con tanta variedad de vehículos disponibles. **73**

GBA | CONTRA ALIEN WARS

■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ DE 1 A 2 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ +12 años

El clásico "shooter" de Super Nintendo regresa, ¡y sigue siendo igual de divertido! Vale, tal vez GBA da para unos gráficos mucho mejores, pero esta versión incluye nuevos niveles y desafíos, que tampoco es moco de pavo. Además, poder jugar a dobles "contra" los aliens no tiene precio.



valoración Visualmente no está muy al día (apenas hemos notado cambios, la verdad), pero es igual de divertido que cuando apareció. **84**

GBA | BUBBLE BOBBLE

■ PUZZLE ■ TAITO ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Los puzzles molan, sobre todos los clásicos. Y puestos a buscar clásicos que no defraudan, éste tiene diversión de la buena, y además en cantidad, con modos de juegos clásicos, modernos, para dos jugadores... Un excelente representante del género, pese a sus gráficos un poco "grises".



valoración Un notable juego de "puzzles", con mucha variedad, colorido y diversión por doquier. ¡Y además se vende junto con un cable link!



PS2 | SPACE CHANNEL 5 V.2

■ BAILE ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO
■ 39,99 € (6.654 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

La reportera Ulala está dispuesta a limpiar la galaxia de alienígenas. ¿Cómo? Pues usando su cuerpo y sus encantos... para bailar, eh. A lo largo de 100 niveles meneamos las caderas al ritmo de la mejor música, hacemos duelos de instrumentos y hasta cantamos. Fácil y divertido.

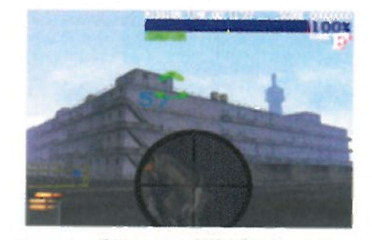


valoración No es un prodigio técnico, pero tiene tanta marcha que basta una sola partida para cargarnos las pilas a tope. Recomendable. **73**

PS2 | SILENT SCOPE 3

■ ARCADE ■ KONAMI ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ +18 años

Este "simulador de francotirador" tenía su gracia en el rifle de la recreativa, que lógicamente no vimos en PS2. Para dos jugadores es divertido, gracias a retos como el rescate de rehenes o los "headshots". Eso sí: sus gráficos, los mismos que en las dos anteriores entregas, "petardean".



valoración Hay variedad de modos y situaciones, pero se queda obsoleto a las pocas partidas. Si regalasen al menos la réplica del fusil...



XBOX | MX SUPERFLY

■ DEPORTIVO ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¡Mira mamá, sin manos! Ahora entendemos por qué a ciertas acrobacias en moto se las llama "superman". En este juego estás "volando" sobre la moto cada dos por tres, haciendo piruetas y superando circuitos. El apartado técnico podría estar más pulido, pero es muy divertido.



valoración Está bien poder hacer el cabra en moto, ¡y sin jugarte el pellejo! Podría ser un juego más ambicioso, pero aún así resulta molón. **74**

CONCURSO

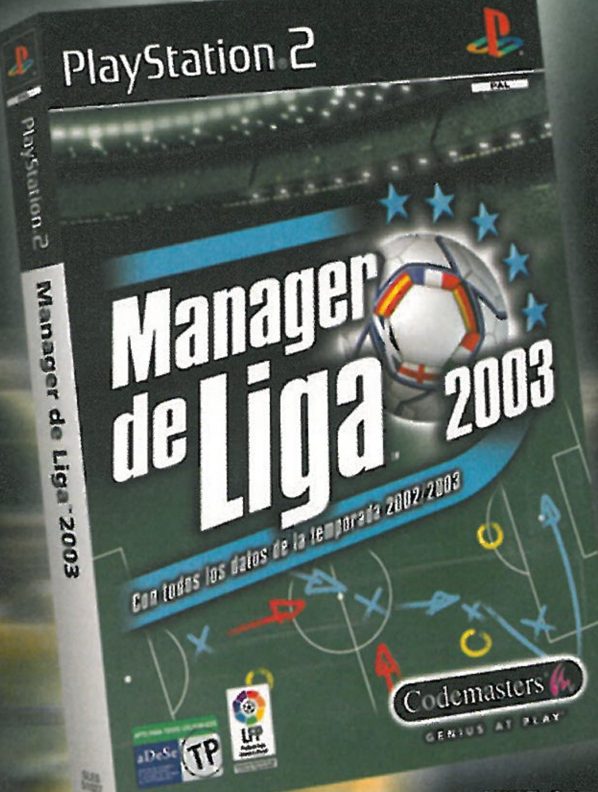


¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS JUEGOS QUE SORTEAMOS!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil!

SORTEAMOS:

20 juegos para PS2

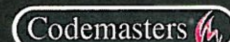


Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: hc138liga**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Marzo de 2003.



SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PS2, XBOX

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 13



Con o sin "Substancia", Snake y Raiden siguen empeñados en no bajarse del primer puesto.

2 Splinter Cell
XBOX

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 3



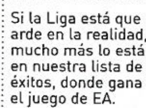
El acoso al juego de Konami por parte del señor Fisher continúa un mes más en nuestra redacción.

3 FIFA 2003
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 5







Si la Liga está que arde en la realidad, mucho más lo está en nuestra lista de éxitos, donde gana el juego de EA.

4 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 5





No sólo de juegos de espías viven en Konami. También de simuladores futboleros tan buenos como éste.

5 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1









No nos habíamos equivocado: Samus Aran sigue siendo una de nuestras heroínas favoritas también en GC.

6 Resident Evil Zero
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1





Mientras los juegos de terror sigan siendo como los de esta mítica saga de Capcom, siempre habrá uno por aquí.

7 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 6



Jamás pensamos que limpiar las manchas de una isla pudiera ser tan divertido. ¡Gracias, señor Miyamoto!

8 GTA Vice City
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 4



Nada mejor para despejarse y soltar adrenalina que enchufar la PS2 y darse una vuelta por esta ciudad...

9 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 11





Este juego aún nos tiene en las nubes, o el espacio, mejor dicho. La Guerra de las Galaxias sigue estando de moda.

10 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 2



El mes pasado no era un espejismo: este simulador no dejará de fliparnos por muchos meses que hayan pasado.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metroid Prime	GC	1 S. Mario Sunshine	GC
2 Splinter Cell	XBOX	2 Splinter Cell	XBOX	2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 Pro Evol. Soccer 2	PS2
3 Las Dos Torres	PS2	3 FIFA 2003	PS2	3 SW Rogue Leader	GC	3 Metal Gear Solid 2	PS2
4 Resident Evil 0	GC	4 Resident Evil 0	GC	4 S. Mario Sunshine	GC	4 Splinter Cell	XBOX
5 FIFA 2003	PS2	5 Pro Evol. Soccer 2	PS2	5 Splinter Cell	XBOX	5 FIFA 2003	PS2
6 Tekken 4	PS2	6 Metroid Prime	GC	6 GTA Vice City	PS2	6 Final Fantasy X	PS2
7 Colin McRae 3.0	XBOX	7 The Getaway	PS2	7 Gran Turismo 3	PS2	7 Gran Turismo 3	PS2
8 Medal of Honor	PS2	8 GTA Vice City	PS2	8 Pro Evol. Soccer 2	PS2	8 Metroid Prime	GC
9 GTA Vice City	PS2	9 Tekken 4	PS2	9 Resident Evil 0	GC	9 Resident Evil 0	GC
10 Virtua Tennis 2k2	PS2	10 Mortal Kombat: DA	GC	10 The Getaway	PS2	10 SW Rogue Leader	GC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



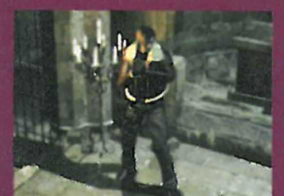
1 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE

El juego está tan cerca de salir a la venta, que ya se le atisba usando unos prismáticos como los de la pantalla. ¡Tenemos nuevo «Zelda» a la vista!



2 Final Fantasy C. Chronicle
GAMECUBE

El acuerdo de Square con Nintendo está a punto de dar sus primeros frutos en forma de nueva entrega de la saga rolera más famosa del mundo de las consolas.



3 Resident Evil 4
GAMECUBE

Justo cuando la entrega número «Zero» de la saga nos ha contado con todo detalle sus orígenes, sale a la luz una nueva parte que exprimirá aún más su calidad. ¿Podréis esperar?



4 Devil May Cry 2
PLAYSTATION 2

Dante no sólo no se ha cansado de usar a fondo su par de pistolas, sino que además se ha echado una nueva amiga, y ambos se han montado una aventura que pronto arrasará PS2.



5 Soul Calibur 2
PS2 - XBOX - GC

El juego que revolucionó el género de la lucha está a punto de saltar a la nueva generación de consolas con una segunda parte que promete ser espectacular. ¡Qué ganas de pelear!

LOS 5... JUEGOS

1 DONKEY KONG

Hablar de videojuegos con monos es hablar de Donkey Kong, que lleva ya más de 20 años saliendo en una consola tras otra, aunque su última aparición fue en N64. ¿Podremos verlo de nuevo pronto en GameCube? Es muy posible...

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



THE GETAWAY

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Te envuelve como si fuese una película

Luis Suárez (Madrid)

El juego te envuelve como si fuese una película, los diálogos son casi perfectos (a veces algo repetitivos), ¡y puedes presumir de saber cómo es Londres sin haberla visitado siquiera! Además, es un buen método anti-estrés, mezclándote en un tiroteo, atropellando a los mafiosos, etc. Es casi perfecto.

VALORACIÓN: 94

@ Un juego imprescindible

Roberto Cruz (e-mail)

Fue verlo y decir "Dios mío, esos coches son tan reales que se pueden tocar, la ciudad enorme y con un apartado gráfico impresionante, un doblaje muy bueno, y lo más importante, muy divertido". Un juego imprescindible.

VALORACIÓN: 93

@ Sólo falla el control a pie

David Tombru (Sevilla)

Me ha gustado por sus gráficos, el gran doblaje y su desarrollo, parecido al de «Driver 2». Sólo falla el control a pie, porque en los tiroteos te quedas un poco vendido.

VALORACIÓN: 93

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

M. KOMBAT

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Metal Gear Solid 2	PLAYSTATION 2	1	12	En vuestra lista tampoco hay quien les tosa a Solid y su colega Raiden, y menos ahora que llevan "extras".
2	Zelda: Ocarina of Time	NINTENDO 64	6	13	La leyenda viva de Nintendo cambiará su "look realista" por el de dibujos animados. ¿Será mejor que éste?
3	Super Mario Sunshine	GAMECUBE	4	4	Mario no se ha cambiado de curro, pero le ha tocado limpiar un entuerto que él no montó. ¿Le vais a ayudar?
4	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	3	9	No es ninguna fantasía que este juego va cayendo poco a poco de los primeros puestos. ¡Aquí va uno más!
5	Star Wars: Rogue Leader	GAMECUBE	5	5	Hay que tener mucha Fuerza para mantenerse tanto tiempo en el quinto puesto de esta lista de los mejores.
6	StarFox Adventures	GAMECUBE	8	2	Con dinosaurios o sin ellos, el zorro Fox McCloud ha cautivado a buena parte de nuestros avezados lectores.
7	Super Smash Bros. Melee	GAMECUBE	-	1	A nadie le puede sorprender que uno de los juegos más divertidos de GC esté entre los más votados.
8	GTA Vice City	PLAYSTATION 2	7	2	Pese a que sigue vendiéndose como churros en todas las tiendas, este juego va perdiendo algo de comba.
9	Devil May Cry	PLAYSTATION 2	-	1	La mejor manera de esperar a que salga la segunda parte del juego, es seguir jugando con la primera.
10	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	9	4	De vez en cuando, nuestro querido amigo Cloud sigue asomando su rubio flequillo. ¡Esto sí que es nostalgia!



QUÉ SE HA DICHO DE...

	MGS 2 Substance		Resident Evil Zero	
HC	Si no tenéis el original hacéos con él. De otro modo, pensáoslo.	94	No nos podría dejar mejor sabor de boca, es toda una revolución.	94
GamePro	No hay nada nuevo, ya que sólo explota el éxito del antecesor.	80	En general es bueno y os hará pasar una larga noche de terror.	90
IGN.com	Aunque ya tenga un año, sigue resultando un juego increíble.	90	El control ha empeorado, y los puzzles son incluso más fáciles.	82
EGM	Las misiones cobran todo el protagonismo sobre la historia.	95	El estilo es el típico, pero Capcom sigue haciéndolo mejor que nadie.	83

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON SIMIOS EN PLAN ESTRELLA



N64



PS2

2 APE ESCAPE 2

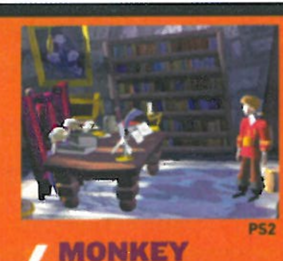
Los simios de este juego son bastante repelentes, por eso hay que echarles el guante.



GC

3 SUPER MONKEY BALL

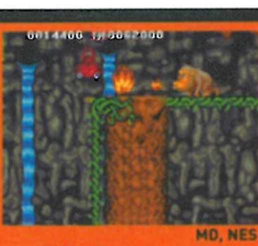
A estos monitos les encanta darse una "vuelta" por unos escenarios muy laberínticos.



PS2

4 MONKEY ISLAND

La verdad es que todavía estamos buscando al famoso mono de la isla, pero bueno.



MD, NES

5 TOKI

¿Un mono que dispara por la boca? Pues sí, y además es uno de los clásicos de los 90.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Grandia III	83

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	92
3 RE Code Veronica X	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Mortal Kombat D.A.	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3 (!)	89

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego del mes

METAL GEAR 2 SUBSTANCE

Es verdad que más que un juego nuevo se trata de una edición especial, y por tanto sólo interesará a los que no tengan el original o a los incondicionales de Snake. En cualquier caso, con o sin extras sigue siendo uno de los mejores juegos de la historia.



GAMECUBE

Acción	Puntuación
1 SW: Bounty Hunter	82
2 Minority Report	78
3 Crazy Taxi	60

Rol	Puntuación
1 Lost Kingdoms	78
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Sonic Adventure 2	85
3 No disponible	—

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime (!)	97
2 Resident Evil Zero (!)	94
3 Resident Evil	92

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2k3 (!)	89
2 NBA Courtside 2002	84
3 Beach Spikers	82

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Super Monkey Ball	80

Imprescindibles
por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- F-1 2002
- FIFA 2003
- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER

El juego del mes

METROID PRIME

Aunque la pelea contra la nueva entrega de la saga de terror más famosa, «Resident Evil Zero», ha sido muy dura, al final ha ganado esta impresionante y larguísima aventura de acción en primera persona, a la que no le faltan enemigos, plataformas, y muchos puzzles. Es uno de los mejores juegos de todo el catálogo de GC.

DREAMCAST



Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

SOUL CALIBUR
Ya queda menos para disfrutar de su segunda parte, así que id recordando cómo fue su antecesor.

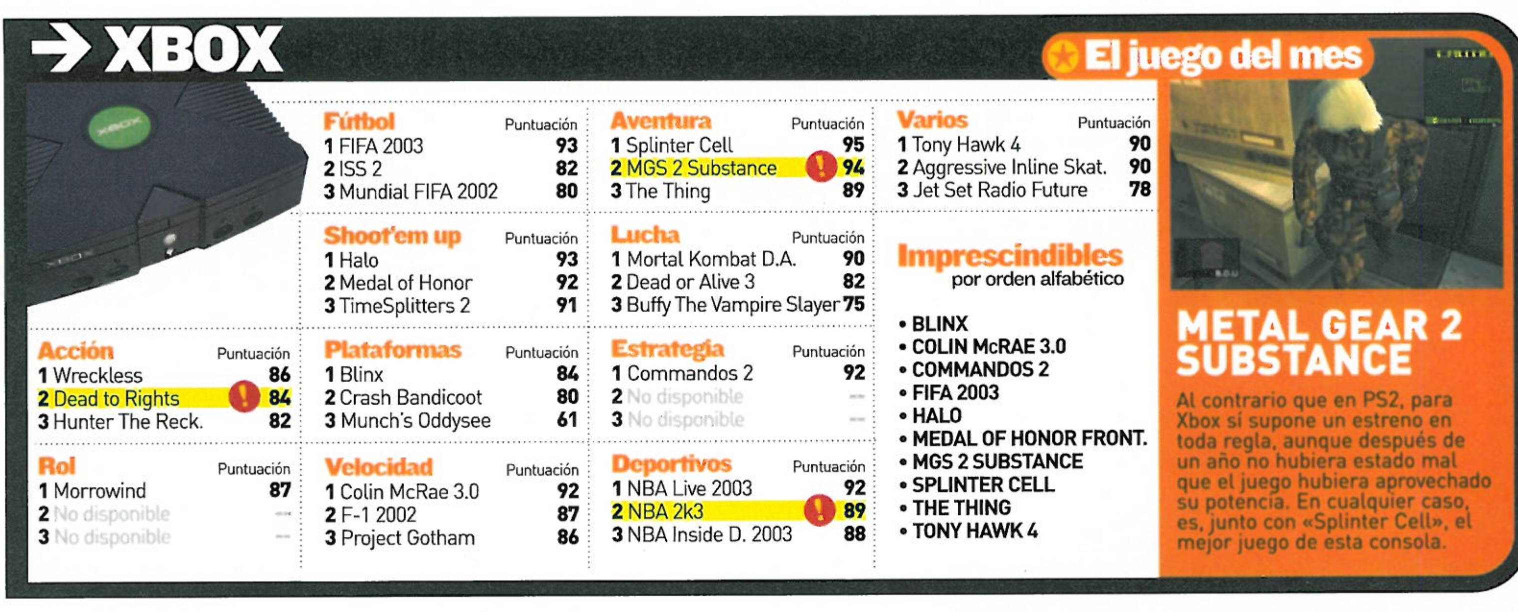
GB COLOR



Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

POKÉMON CRISTAL
Seguro que más de uno todavía anda viciado con esta última entrega en GBC.



XBOX

El juego del mes

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 MGS 2 Substance	94
3 The Thing	89

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A.	90
2 Dead or Alive 3	82
3 Buffy The Vampire Slayer	75

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Dead to Rights	84
3 Hunter The Reck.	82

Plataformas	Puntuación
1 Blinx	84
2 Crash Bandicoot	80
3 Munch's Oddysee	61

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Morrowind	87
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 Project Gotham	86

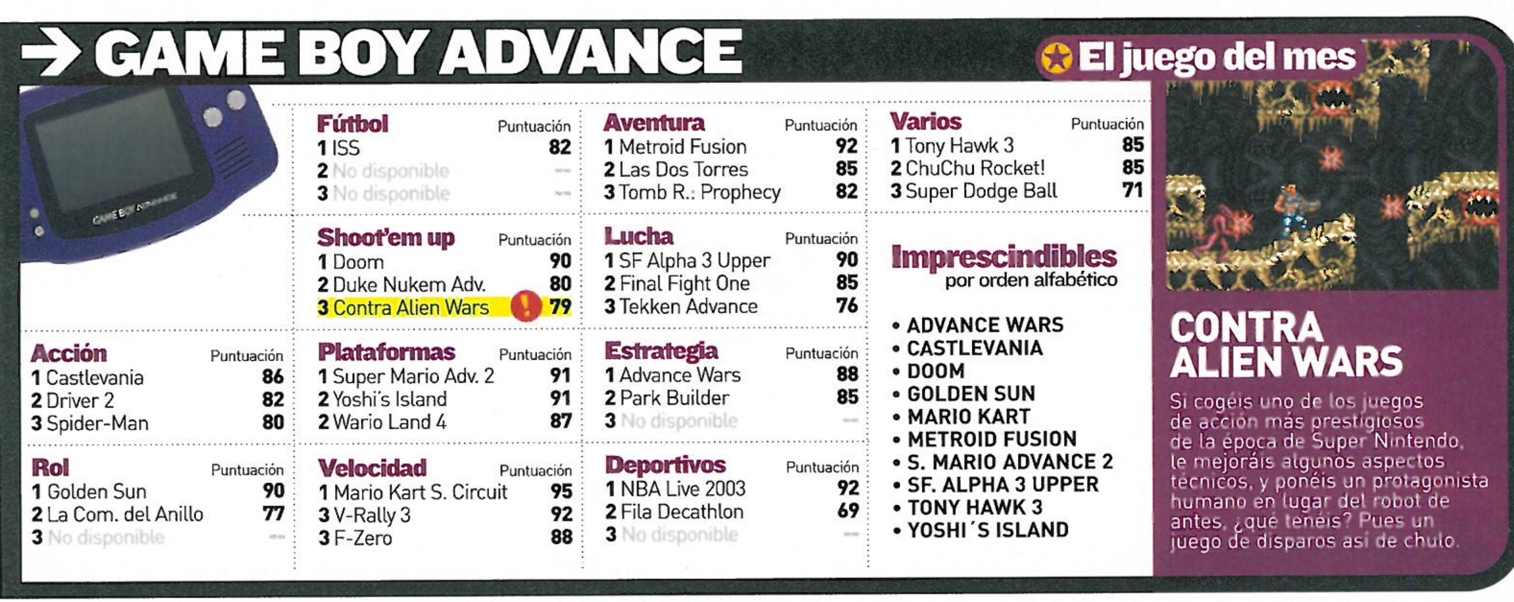
Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Inside D. 2003	88

Imprescindibles por orden alfabético

- BLINX
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SPLINTER CELL
- THE THING
- TONY HAWK 4

METAL GEAR 2 SUBSTANCE

Al contrario que en PS2, para Xbox sí supone un estreno en toda regla, aunque después de un año no hubiera estado mal que el juego hubiera aprovechado su potencia. En cualquier caso, es, junto con «Splinter Cell», el mejor juego de esta consola.



GAME BOY ADVANCE

El juego del mes

Fútbol	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Las Dos Torres	85
3 Tomb R.: Prophecy	82

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 Spider-Man	80

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
2 Wario Land 4	87

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 La Com. del Anillo	77
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

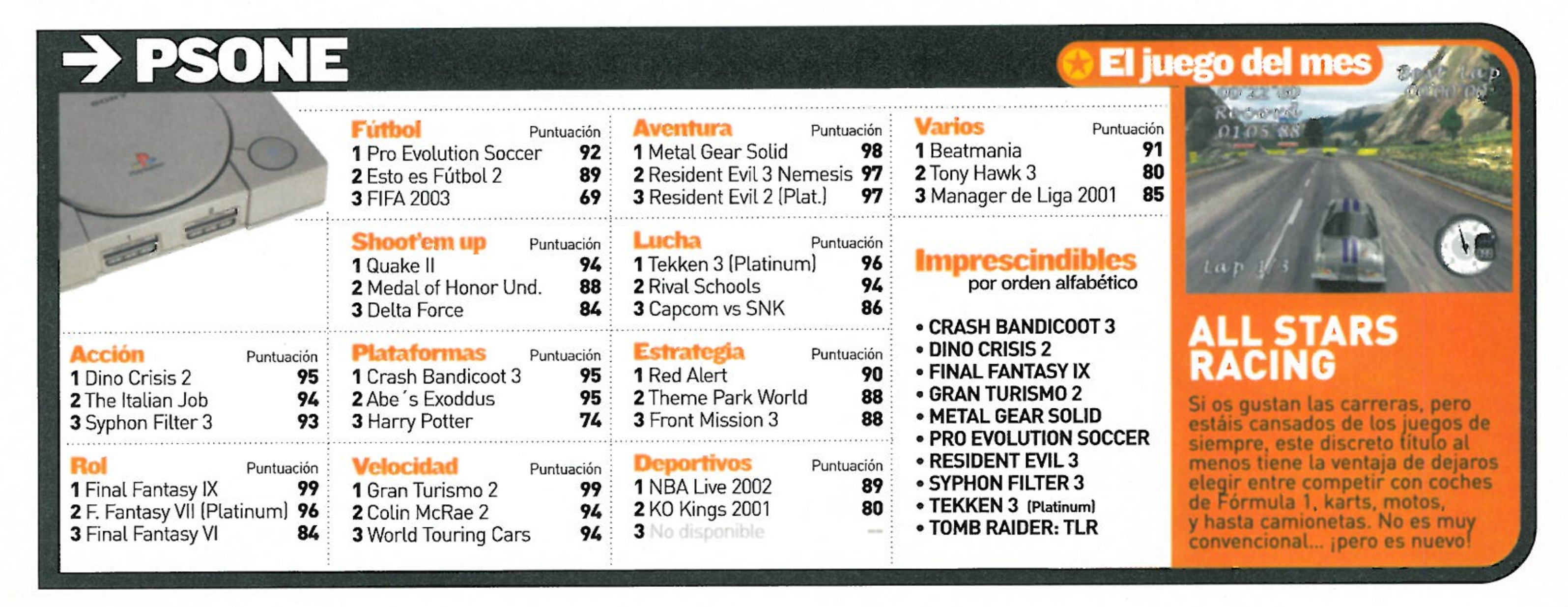
Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Fila Decathlon	69
3 No disponible	--

Imprescindibles por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- TONY HAWK 3
- YOSHI´S ISLAND

CONTRA ALIEN WARS

Si cogéis uno de los juegos de acción más prestigiosos de la época de Super Nintendo, le mejoráis algunos aspectos técnicos, y ponéis un protagonista humano en lugar del robot de antes, ¿qué tenéis? Pues un juego de disparos así de chulo.



PSONE

El juego del mes

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

ALL STARS RACING

Si os gustan las carreras, pero estáis cansados de los juegos de siempre, este discreto título al menos tiene la ventaja de dejaros elegir entre competir con coches de Fórmula 1, karts, motos, y hasta camionetas. No es muy convencional... ¡pero es nuevo!

MEJORA TU CONSOLA

El fin de los cables

■ **Nombre:** Playfree Wireless Controller
■ **Compañía:** 4gamers ■ **Consola:** PS2/GC ■ **Precio:** N.D.

A diferencia de otros mandos por infrarrojos, cualquiera de estos modelos por radio nos permite jugar a más de 10 metros de distancia de la consola sin interferencias... ¡y sin cables! Llevan 4 pilas AAA, tienen dos motores de vibración, y además su autonomía alcanza las 100 horas de funcionamiento.

■ **Valoración:** ★★★☆



PS2 también es portátil

■ **Nombre:** TFT Screen ■ **Compañía:** Joytech
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 199,95 € (33.269 ptas.)

Esta pantalla TFT se adapta a la PS2, mide 5.6 pulgadas y es capaz de desarrollar sonido "virtual surround" gracias a sus 2 altavoces de 10 W. Incluye entrada de auriculares, S-Video y controles de brillo, contraste y volumen. Todo lo necesario para jugar con nuestra PS2 en cualquier lugar, vamos. Además su superficie mate se ve perfectamente desde todos los ángulos.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Un volante en la palma de la mano

■ **Nombre:** Lotus Pro Racer
■ **Compañía:** Radica ■ **Consola:** PS2
■ **Precio:** 42,00 € (6.988 ptas.)

Además de su atractivo diseño, obra de Lotus, las ventajas de este volante radican en que no es necesario utilizar un soporte de mesa para jugar con él. La dirección es analógica, cuenta con asideros antideslizantes de goma y también vibra. ¡Ya podéis acelerar a tope!

■ **Valoración:** ★


NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)




¡PRECIOS IMPOSIBLES!

HAVEN: CALL OF THE KING

39,95

SHADOW HEARTS
39,95

THE THING

29,95*

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM.DEL ANILLO

29,95*

BUTT UGLY-MARTIANS: ZOOM OR DOOM

29,95*

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

29,95*

THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER

29,95*

THE SCORPION KING

29,95*

SEGA SOCCER SLAM

29,95

TUROK EVOLUTION

29,95

V-RALLY 3

29,95

CASPER SPIRIT DIMENSION

29,95

SILENT HILL 2: DIRECTOR´S CUT

29,95

STUNTMAN

29,95

PRO EVOLUTION SOCCER

29,95

KESSEN II

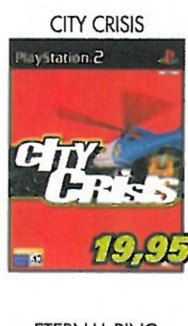
29,95

REDCARD

24,95

SPY HUNTER

19,95

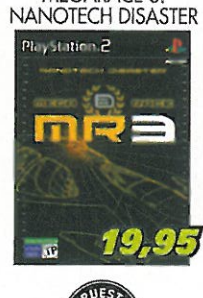
CITY CRISIS

19,95

DARK SUMMIT

19,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

19,95

MEGARACE 3: NANOTECH DISASTER

19,95

RALLY CHAMPIONSHIP

19,95

RUMBLE RACING

19,95

SUMMONER

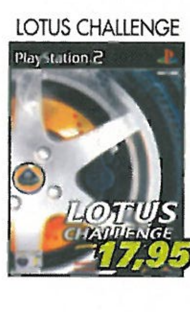
19,95

ETERNAL RING

17,95

JET ION GP

17,95

LOTUS CHALLENGE

17,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

CONSOLA PS One

89,95

MEMORY CARD THRUSTMASTER 1 MB FIFA

3,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB

14,95

VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR

12,95

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK 2 + M. CARD

24,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

5,95


14,95

CASTLEVANIA CHRONICLES


DIGIMON DIGITAL CARD


METAL GEAR SOLID


PRO EVOLUTION SOCCER


RAINBOW SIX: LONE WOLF


SHREK: TREASURE HUNT



19,95

BABY FELIX TENNIS


CT SPECIAL FORCES


DINOMASTER PARTY


EXTREME GHOSTBUSTERS


MONSTRUOS S.A


PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT


* Precios válidos hasta el 20 de marzo del 2003

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos



CONSOLA XBOX + SEGA BUNDLE + METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

IMPUESTOS INCLUIDOS



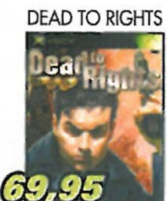
CONSOLA XBOX + SEGA BUNDLE

IMPUESTOS INCLUIDOS



Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

Juego	Precio
CAPCOM VS SNK 2	69,95
DEAD TO RIGHTS	69,95
DOA XTREME BEACH VOLLEY	59,95
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	69,95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	64,95
MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE	69,95
RAYMAN 3	44,95
STATE OF EMERGENCY	69,95



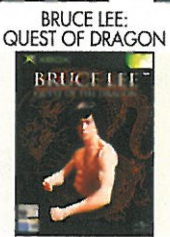




29,95

4X4 EVOLUTION 2 · AMPED FEESTYLE SNOWBOARDING · BRUCE LEE: QUEST OF DRAGON · CHAMPIONSHIP MANAGER · CIRCUS MAXIMUS · CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX · DARK SUMMIT · DEAD OR ALIVE 3





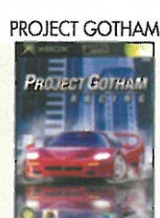
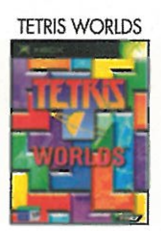


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO · MAD DASH RACING · MX 2002 F. R. CARMICHAEL · ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE · PRISONER OF WAR · PROJECT GOTHAM · TETRIS WORLDS · THE THING

29,95







CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ________ C.P. ________
Provincia ________ Tel. ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-02-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es



Informática y videojuegos

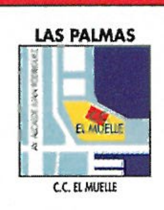
Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643



CÓRDOBA
C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE



VÉLEZ-MÁLAGA
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178



ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988



A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 619 109 469

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984



ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3
TEL: 985 152 42

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

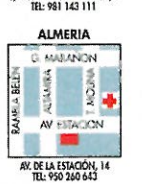
BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

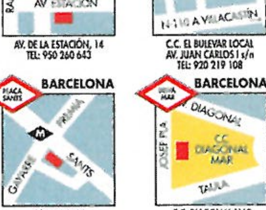
BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310



BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880



BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet
C.C. GRAN VIA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

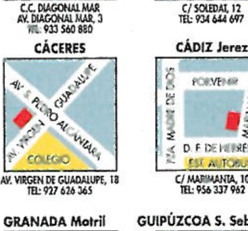
BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781



BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717



CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962



CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CANO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256



GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434



GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293



HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28
TEL: 928 792 850

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430



MADRID
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480



MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

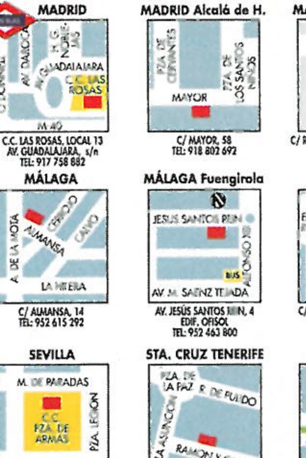


MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387







MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF CONDESTABLE
TEL: 968 294 704



MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806



PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945



TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035



VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237



VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619



VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002



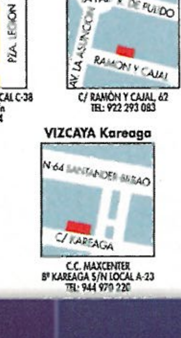
VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665



VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828



VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473



VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220



ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

PLAYSTATION 2

Ape Escape 2

■ **JUGAR COMO SPIKE**

Completa el juego después de encontrar todos los 297 monillos que hay perdidos. Ahora ilumina la opción de juego nuevo en el Menú Principal y presiona L1 + Start para controlar a Spike, el "prota" del primer «Ape Escape» de PSOne. ¿Te suena?



Big Mutha Truckers

■ **DINERO ILIMITADO**

Atentos los que andéis flojos de capital. Dentro del Menú Principal, presiona ●, ●, ■, ●, ●, Select. Un sonido confirmará que has introducido el código bien. Empieza un nuevo



juego y presiona Select cuando todo comience. ¡Dinero del "güeno"!

Contra: Shattered Soldier

■ **30 VIDAS**

En la pantalla de título, usa el controlador dos para presionar ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Oirás un sonido de confirmación. Este truco sólo funciona para el primer crédito que utilices en la partida.

■ **MÁS NIVELES**

¿Se te queda corto el juego? Entonces haz lo que te indicamos a continuación para poder acceder a más niveles:

- **NIVEL 5 (ENTRENAMIENTO)** Completa el nivel 5 del juego normal en dificultad normal.
- **NIVEL 6** Completa el nivel 5 con rango A.
- **NIVEL 6 (ENTRENAMIENTO)** Completa el nivel 6 en el juego normal.
- **NIVEL 7** Completa el nivel 6 con rango A.
- **NIVEL 6 (ENTRENAMIENTO)** Completa el nivel 7 en el juego normal.
- **COMBATE FINAL (ENTRENAMIENTO)** Derrota al jefe final participando en el juego normal.

■ **MÁS OPCIONES**

Aún tenemos más, "consolega". Completa el juego en el modo normal con rango A para activar la opción Galería. Completa el juego en el modo normal con rango B o C para tener la opción Base de Datos. Por último, con el mero hecho de pasarte el juego en dificultad normal, activas el modo Teatro. Dependiendo del rango con que llegues hasta el final, activarás más o menos extras en este modo. Los extras son los siguientes:

- **Arma Satélite:** Completa el nivel 5 con rango B o C.
- **Retorno:** Completa el nivel 7 hasta los créditos con rango A.
- **Retorno Triunfal:** Completa el nivel 7 (incluído lo que viene después de los créditos) con rango A.
- **Contra Versus Puppy:** Vale, esto es bastante surrealista, pero en fin... Completa el juego con un rango S.

Dr. Muto

■ **¡CARAMBA! ¡CÓDIGOS!**

Escribe estas palabras como si fueran códigos normales. No tienen ningún desperdicio:

NECROSCI
Invencible (no afecta a las caídas altas).
CHEATERBOY
Nunca recibes daños.
TINKERTOY
Todos los gadgets.
LOGGLOGG
Transformaciones secretas.
EUREKA
Todas las transformaciones.
BEAMMEUP
Ir a cualquier parte.
HOTTICKET
Ver secuencias FMV.
BUZZOFF
Súper final.



■ **ISÓTOPOS FÁCILES**

Lanza un rayo hacia la televisión en la casa de Muto para conseguir diez isótopos. ¡Así da gusto ser un doctor!

FIFA 2003

■ **ESTADIOS**

Para poder jugar en el estadio de Seúl, gana la Copa Internacional. Si quieres competir en el estadio de Francia, tienes que llevarte el Campeonato de Clubes.

■ **GOLES FÁCILES**

Cuando hagas un saque de corner, apunta al jugador de tu equipo que se encuentre más cerca del poste más próximo a ti. Haz un Pase Máximo hacia él. Cuando la pelota se



aproxime a él, apunta el disparo presionando Arriba o Abajo y pulsa disparo. Conseguirás un gol con facilidad. Se recomienda que el jugador que meta el gol sea un buen jugador y esté en la derecha del medio campo cuando se juegue a un 4-4-3 (por ejemplo, Zidane en el Real Madrid).

Las Dos Torres

■ **CÓDIGOS PARA SOMETERLOS A TODOS**

Pausa la partida, ten pulsados los cuatro gatillos y mete las siguientes secuencias de botones. El sonido de una espada te confirmará que has introducido bien el código. Tienen más poder que el Anillo Único, muchacho.

▲, ↓, ✖, ↑
Restaurar salud.
✖, ↓, ▲, ↑
Restaurar munición.
✖, ↓, ↓, ↓
Añadir 1000 puntos de experiencia.
●, →, ●, →
Habilidades de nivel 2.



▲, ↑, ▲, ↑
Habilidades de nivel 4.
■, ←, ■, ←
Habilidades de nivel 6.
✖, ✖, ↓, ↓
Habilidades de nivel 8.

Para poder utilizar los siguientes códigos necesitas, además, haberte pasado el juego, así que dale fuerte:

▲, ■, ✖, ●
Invencible.
■, ●, ✖, ▲
Armas con proyectil infinitas.
■, ■, ●, ●
Ataques devastadores.
▲, ●, ▲, ●
Mejoras de combo.
▲, ▲, ✖, ✖
Enemigos pequeños.
▲, ●, ✖, ■
Cámara lenta.

Legends of Wrestling 2

■ **MODO CHEAT**

Elige el modo Carrera y selecciona uno de los luchadores. Cuando ya estés "en acción", y tengas que introducir los modos de combate, elige uno de casa. Puedes acabar el combate o salir inmediatamente. Una vez hayas introducido todos los tipos de combate, aparecerá un mensaje diciendo que puedes adquirir todos los trucos en la tienda "por la patilla".

■ **DESBLOQUEAR LUCHADORES**

Selecciona el modo Carrera y cumple estos requisitos para tener más bestiajos de estos disponibles en la tienda:

- Maneja a Jerry Lawler y derrota a Andy Kauffman para poder tenerlo disponible.
- Controlando a cualquier luchador, derrota a Big John Studd para poder jugar con él.
- Para tener a British Bulldog, primero debes completar el modo Carrera utilizando a Dynamite Kid.
- Completa el modo Carrera con Hulk Hogan para tener a Bruno Sammartino.
- Si completas el modo Carrera con Bret Hart, tendrás a Owen Hart a tu disposición.
- Si además completas el modo Carrera con todos los luchadores, obtendrás monedas verdes ilimitadas.

Los Sims

■ **CÓDIGOS COMO LA VIDA MISMA**

Escribe las siguientes contraseñas en el menú

TRUCOS A LA CARTA

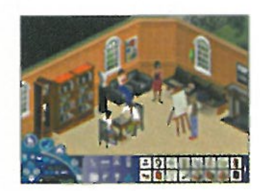
Final Fantasy X

Peruizgar (e-mail)

Hola, amigos de Hobby Consolas. Estoy jugando al grandioso «Final Fantasy X», y por más que busco no encuentro el arma legendaria de Lulú. Según vuestra guía, el arma se encuentra en la zona sur del templo Baaj, pero no la encuentro. Por favor, ayuda. Además, quería saber cuánta vida tiene Arma Omega, Arma Última y Penitencia. Gracias.

Efectivamente, ese arma se encuentra en un cofre sellado, en una piscina del templo Baaj. Escondido en una esquina del lado opuesto de la piscina desde la puerta al templo de Ánima. El cofre no aparecerá hasta que hayas derrotado a Geosgaeno y, para más inri, no es visible hasta que no estés justo encima de él. Por tanto, bucea hasta el fondo y ve pulsando el botón X para buscar el cofre. Atento, debes tener el Espejo Celestial en tu inventario para abrir el cofre. ¡Chico, nadie dijo que conseguir un arma legendaria fuera fácil! Sobre los jefes, Arma Omega tiene 99.999 de HP, Arma Última, 70.000 y Penitencia, 100.000. Hala, a darlo todo, campeón.

de trucos. Te sentirás más feliz que Gepetto con una "Black and Decker", amigo:



• **FREEALL**
Todos los objetos serán gratis (lo cual también quiere decir que, lógicamente, no podrás venderlos). Este código puede dar problemas con algunos juegos salvados, así que ten mucho cuidadín.
• **PARTY M**
Modo Party Model, para dos jugadores. Búscalo en la sección de Bonus del modo Get A Life.
• **SIMS**
Con éste se activará el Modo Play The Sims, sin tener que pasar por la casa de los sueños del modo Get A Life.

Metal Gear Solid Substance

CÁMARA DIGITAL
Completa el juego. La cámara digital estará disponible cuando inicies una partida nueva. El artefacto en cuestión se encontrará en el Módulo E del Shell 1. Ve al fondo de la pantalla y localiza la plataforma que tiene tres luces rojas. Súbete a ella y equípate la caja de Zone Of the Enders. Cuando el movimiento pare, presiona el botón de acción para escalar. Serás llevado a otra sala. Presiona acción de nuevo para salir y obtener la cámara digital. Sal de la sala de la misma manera.

BONUS VARIOS
Para conseguir la invisibilidad y munición ilimitada para Snake, completa la parte del barco tres veces en tres modos de dificultad diferentes (todos en el mismo archivo de la tarjeta de memoria) y consigue todas las "dog tags" (las placas de identificación de los soldados). Si lo que quieres es invisibilidad y munición ilimitada para Raiden, completa la parte del Big Shell tres veces en tres modos de dificultad diferentes (en el mismo archivo de la tarjeta de memoria), y obtén todas las "dog tags".

GAFAS DE SOL
Tras completar el juego dos veces, Snake y Raiden llevarán gafas de sol. ¡Que chulillos!

DIFICULTAD EXTREME
Completa el juego una vez en dificultad Normal para activar el nuevo modo de dificultad.

MODO BOSS SURVIVAL
Completa Sons of Liberty en cualquier nivel de dificultad.

RAIDEN DISTINTO
Completa un 50% de las misiones VR controlando a Raiden. Desbloquearás a Ninja Raiden en las misiones VR. Si completas el 100% de las misiones VR con Raiden y Ninja Raiden, desbloquearás a Raiden X.

SNAKE DISTINTO
Completa el 50% de las misiones VR con Snake para poder tenerlo caracterizado como su alter ego Pliskin. Ahora completa el 100% de las misiones VR con Pliskin para desbloquear a Snake vestido de esmoquin. Por último, completa el 100% de las misiones VR manejando a Snake, Pliskin, Snake con esmoquin, Raiden, Ninja Raiden y Raiden X y podrás a manejar a Snake tal y como aparecía en "Metal Gear Solid" de PSOne.



SECUENCIA FINAL DISTINTA
Completa un Snake Tale para desbloquear el M9. Empieza una partida y usa el M9 para atontar a los jefes en vez de eliminarlos. Verás una secuencia final distinta. ¿Qué será, será?

MARINES EN CALZONCILLOS
Puedes hacer que los marines del capítulo del barco aparezcan con calzoncillos modelo "boxer". Presiona L2 dos o tres veces en la pantalla de título y elige dificultad normal. Cuando llegues a la zona donde tienes que sacar fotos del Metal Gear, algunos marines que asisten a la conferencia no tendrán pantalones. ¡Qué atrevidos los tíos!

SILENCIADOR PARA LA USP
Tras completar el juego una vez y salvarlo, empieza una nueva partida con los datos salvados. En la cabina de navegación, después del combate contra la histérica de Olga Gurlukovitch (en el episodio del barco) sube la escalera hasta el sitio donde encontrarías normalmente las gafas termales. En la plataforma de en medio, antes de las gafas, hay un silenciador para la USP, que te servirá para jugar el resto del capítulo sin hacer demasiado ruido.

Minority Report



CÓDIGOS QUE INTRODUCIRÁS
Los Precog lo han visto. Tu destino está fijado. Escribirás estos códigos y conseguirás muchas ventajas. No puedes evitarlo. Lo sentimos.
• Invencible
LRGARMS
• Elegir nivel
PASSKEY
• Saltar nivel
QUITER
• Todos los combos
NINJA
• Todas las armas
STRAPPED
• Munición máxima
MRJUAREZ
• Daño máximo
SPINACH
Salud extra
BUTTERUP
• Jugar como un payaso
SCARYCLOWN
• Jugar como un convicto
JAILBREAK
• Jugar como Moseley
BIGLIPS
• Jugar como Nara
WEIGHTGAIN
• Jugar como Nikki
HAIRLOSS
• Jugar como un robot
MRROBOTO
• Jugar como un super-héroe
SUPERJOHN
• Jugar como un zombi
IAMSODEAD
• Puntería libre
FPSSTYLE
• Armadura
STEELUP
• Bate de béisbol
SLUGGER
• Botón de cámara lenta
SLIZOMIZO
• Final dramático
STYLIN
• Secuencia final
WIMP
• Diseños del juego
SKETCHPAD
• Todas las secuencias FMV
DIRECTOR

NBA 2K3

MENÚ DE TRUCOS
Accede al menú de opciones y elije "Gameplay". Ahora mantén pulsados el botón direccional a la izquierda más el stick analógico izquierdo a la derecha. y presiona Start. La selección de códigos aparecerá en el menú de opciones.

PALABRAS MÁGICAS
Pon las expresiones que ahora te indicamos en la pantalla de códigos para unas cuantas ventajillas.
• **Equipos extra** (Sega Sports, Visual Concepts y Equipo 2K2): MEGASTARS
• **Jugadores en blanco y negro:** DUOTONE
• **Basura en las calles** (no funciona en el gimanasio): SPRINGER

NBA Live 2003

MÁS JUGADORES
Escribe estas palabrejas dentro de la pantalla de creación de jugador, en el apartado del apellido. Un sonido te avisará que el truco se ha activado. Ahora puedes hacerte con estos jugadores en



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Metal Gear Solid 2

Conversaciones por codec graciosas:
BARCO
- Si al principio llamas a Otacon más de cinco veces, te hablará de los "Patriots".
- Mira la televisión de la sala de descanso de los centinelas y llama a Otacon.
- Cuando acabes con Olga, mírala y contacta con Otacon, luego dispárale.
- Entra en una taquilla cuando haya un póster en su interior y contacta con Otacon.
- En la segunda bodega, haz las cinco fotos de carrete a la pantalla de la derecha cuando esté proyectada y, cuando entres en la bodega número tres envíalas a Otacon. Ahora haz las fotos al Metal Gear.

PLATAFORMA PETROLÍFERA
- Cárgate unas cuantas gaviotas y verás cómo se pone Rose, ahora guarda la partida.
- Mira por el cristal que da a la sala donde está Emma en las escaleras durante un rato... Después de la conversación con Rose, intenta guardar la partida.
- Pega a Emma y llama a Snake.
- Equípate con una ración y llama a Pliskin, quién te dirá de qué están hechas. Ahora llama a Rose para guardar.
- Ve al lavabo, mira en el interior en modo primera persona y llama al Coronel.
- Consigue un libro y llama a Pliskin.
- Mira al loro del Shell 1 en modo primera persona y llama al Coronel.
- Pega a los rehenes con tus patadas y verás lo que pasa. Intenta guardar la partida.
- Llama a Snake después de derrotar al harrier. Te explicará por qué se interesó por el nombre en clave Pliskin.
- Cuando Emma y tú lleguéis a la sala donde derrotaste a Vamp, contacta con Snake varias veces hasta que se ponga Otacon, después contacta con Snake.

Borja María Marina (Barcelona)

la pantalla de comercio de jugadores.
DOLLABILLS
B-Rich
FLIPMODE
Busta Rhymes
MIXTAPES
DJ Clue
GHETTOFAB
Ghetto Fabulous
CALIFORNIA
Hot Karl
GOODBEATS
Just Blaze

Pac-Man World 2

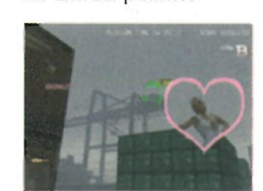
LOS JUEGOS ORIGINALES
No me digas que no conoces a Pac-Man. ¡Si tiene más años que la calvicie de Fraga! Bueno, para que puedas jugar a los «Pac-Man» originales, verdaderos clásicos del videojuego, cumple estos objetivos:
PAC-MAN
¡Esto sí era un juego! Consigue 10 objetos para activarlo.



PAC-ATTACK
Consigue 30 objetos.
PAC-MANIA
Consigue 100 objetos.
MS. PAC-MAN
Consigue 180 objetos.
Por otra parte, si consigues encontrar sesenta objetos, desbloqueas la opción de test musical. Además, con 180 abres el modo Museo.

Silent Scope 3

VENTANA DE TIEMPO REAL
Completa el reto de disparo en interior con una puntuación "S" o superior para desbloquear la opción de Ventana en Tiempo Real, dentro del menú de Extras. ¡Ánimo!



SALUD GRATIS
Si andas mal de salud y no hay una farmacia de guardia cerca, intenta acertar a cinco o más personas en la cabeza (en el juego, no seas borrico). De esta forma recibirás salud extra.

Sly Raccoon

BONUS
Consigue todas las botellas escondidas en un nivel. Con ello se desbloqueará una secuencia FMV, un movimiento especial o información extra. Pásate el juego si quieres desbloquear la secuencia de



introducción japonesa del juego. Encuentra todas las páginas del "Ladronius Mapachibus" para desbloquear la secuencia final del libro. Por último, completa los retos del Ladrón Maestro para una secuencia FMV extra.

INVISIBLE
Hazte con la cuarta página del "Ladronius Mapachibus" y consigue las 25 botellas en el nivel del Ascenso Pelogroso. Ahora puedes hacerte invisible moviéndote lentamente.

ANULAR LOS PRIMEROS FOCOS
En el comienzo del juego, cruza la cuerda de la derecha después del túnel de la roca. Salta con fuerza y ataca al malote que hay allí, así como la alarma, para anular los focos, con lo que te podrás mover con más seguridad que antes.

LA BATALLA CON CLOCKWERK
Cuando tengas que enfrentarte a este enemigo en la segunda fase, los anillos que te lanza desaparecerán en ocasiones. Traaanqui, no te desesperes, porque ellos siguen siempre la misma rutina de movimiento, invisibles o no. Sabiendo esto, actúa del mismo modo que si estuvieran visibles.

Space Channel 5 Part 2

CONTROLAR CPU
¿Estás cansado de tanto bailar? ¡Date un respiro!



Pulsa Start para pausar la partida, mantén presionados al mismo tiempo L1 + R1 y pulsa ●, ▲, ■. Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente. Presiona Start para volver. El juego continuará él solito, bajo el control de la CPU. Repite el código para volver a la normalidad, que tendrás ganas de manejar a Ulala...

The Getaway

DUPLICAR SALUD
Durante la secuencia FMV que aparece antes de la pantalla de Press Start, pulsa ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓. Oirás un sonido de confirmación.

ARMA DE COCHE BLINDADO
En la secuencia previa a la pantalla de Press Start, presiona ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●. Has de tener en cuenta que este arma sólo se puede utilizar durante las misiones.



SALTAR LAS SECUENCIAS DE INTRODUCCIÓN
¿Cansado de tener que tragarte siempre las secuencias previas a la ACCIÓN? Bien, pues pulsa el botón R3 para saltártelas. De todas formas, debes tener en cuenta que no todas se pueden evitar.

The Mark of Kri

COMBINACIONES "MARCADAS"
Introduce las siguientes combinaciones de botones en la pantalla de Press Start. Hay de todo y todo es bueno:
RAU INVENCIBLE:
■, ●, ✖, ■, ●, ■, ✖, ●, ✖, ■, ●, ✖
POWER UPS DE SALUD AL 100%:
✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●
FLECHAS ILIMITADAS:
✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ■, ■, ✖
OPONENTES MÁS FUERTES:
✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ●, ●, ✖
OPONENTES MÁS DÉBILES:
✖, ●, ●, ■, ✖, ■, ■, ●
QUITAR IA DEL ESCENARIO:
✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ■, ■, ✖, ●, ■, ✖

ELEGIR ARMA
Encuentra todos los Toku en todos los niveles que hay para desbloquear una opción que te permitirá usar cualquier arma en el nivel que quieras, aunque en un principio no estuviera disponible en ese mismo nivel. Lo que van a tener que sufrir los pobres enemigos...



ESCENARIOS
Hay más niveles en el juego de los que te imaginas. Completa todos los retos que haya en un nivel para desbloquear la zona de pelea que tenga esa fase. ¡A "canear"!

TRAJES ALTERNATIVOS E IMÁGENES DE PERSONAJE
Completa todos los retos Time Attack o Body Count que haya en un escenario para desbloquear trajes alternativos y algunas imágenes del personaje. Para "completistas".

X-Men: Next Dimension

CÓDIGO MAESTRO
Quita la tareta de memoria antes de activar este código. Mantén presionado L1 y pulsa →, →, ←, ←, ↓, ↑, ●, todo ello en el Menú Principal. Un mensaje hablado te informará de que el truco se ha desbloqueado. Ahora introduce la tarjeta de memoria y salva el juego a toda prisa.



MÁS PERSONAJES
Pásate el juego en modo Arcade con los siguientes personajes y así habilitarás más luchadores en el menú de selección:
- **Bastión:** Pásate el juego con Magneto. No puedes perder ningún combate. Te enfrentarás a Bastión y, si lo derrotas, lo tendrás disponible después.
- **Bishop:** Pásate el juego con Gámbito.
- **Blob:** Pásate el juego con Bishop.
- **Mariposa Mental:** Pásate el juego con Betsy.
- **Fénix Oscura:** Pásate el juego con Fénix.
- **Pyro:** Completa el juego con Fénix Oscura en dificultad fácil, media y experto.
- **Centinela A:** Pásate el juego con Cíclope.
- **Centinela B:** Éste es una excepción. Para jugar con él tendrás que ganar 20 combates participando en la modalidad Survival.



EL TONTOTRUCO

Mortal Kombat V



EL MONJE SE MUEVE
Y luego dicen que los monjes son gente paciente... Estando en el modo Konquest, permanece sin moverte durante un tiempo, y el tipo que hay allí se girará y encogerá de hombros mirando hacia tí, como diciéndote: "¡Pero muévete, pedazo de cacho de insensato!". Una curiosidad como otra cualquiera.

KENSHI, EL QUE NO VE TRES EN UN BURRO
Hay movimientos terribles en este juego. Tanto, que puede que no quisieras ni verlos. Dicho y hecho. Dado que el luchador Kenshi es ciego, no podrá ver el Beso de la Muerte de Sonya y, por tanto, éste no le afecta. ¡Estos de Midway piensan en todo, los muy taimados!

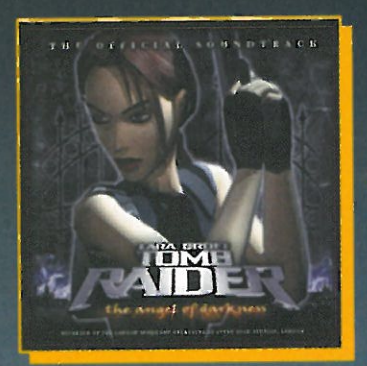
CONCURSO



¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

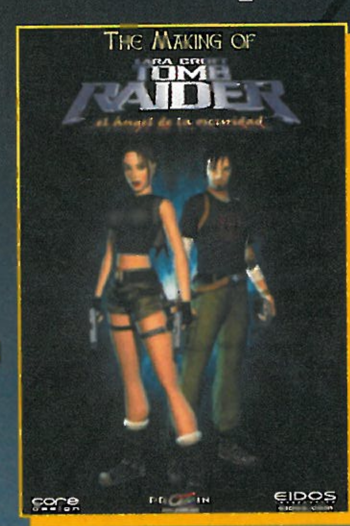
SORTEAMOS:

30 Packs que incluyen:



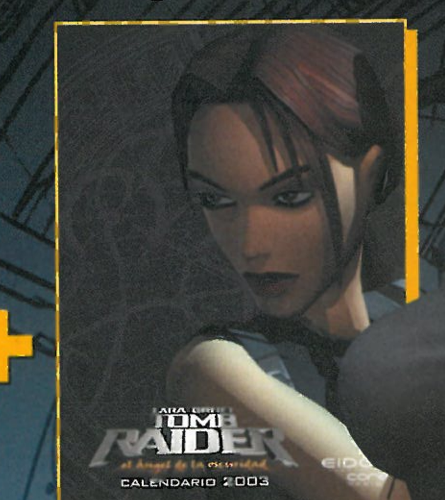
banda sonora

+



video making of

+



calendario

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: hc138raider

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de marzo de 2003.

core design

EIDOS

DISTRIBUIDO POR PROEIN
www.proein.com

GAMECUBE

Blood Omen 2

MODO CHEAT

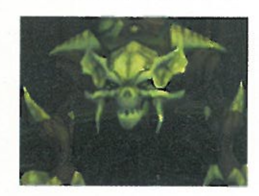
Presiona Z, R, L, B, X, Y en el Menú Principal. Una voz dirá "Go cheese", lo cual te confirmará que has introducido el código bien. Ahora empieza un nuevo juego con el Soul Reaver y la Armadura de Hierro.

MUERTE INSTANTÁNEA

Para hacerlo, tienes que tener neblina en la zona del enemigo. Actívala con la habilidad oscura llamada "Mist" y colócate despacito detrás de él. Aparecerá una calavera. Ataca en ese preciso momento y causarás una muerte instanténea al enemigo. No seas tan pardillo de atacarle por delante: te devolverá el ataque.

MATAR FÁCILMENTE

Después de derrotar a Sebastian y adquirir el hechizo del Don Oscuro, úsalo en un enemigo al que te sea imposible hechizar. Parecerá que tiene un terrible dolor de cabeza, el pobre. Entonces ve corriendo rápidamente hacia él y atácale. Repite la mecánica hasta que lo hayas eliminado.



Dr. Muto

CÓDIGOS ESPECIALES

Las siguientes palabrejas han de ser introducidas como si fueran unos códigos cualesquiera. Pero, ¡ay, amigo! En realidad tienen mucho truco.

NECROSCI
Invencible (para los ataques).
CHEATERBOY
Nunca recibes daños.
TINKERTOY
Tener todos los gadgets.
LOGGLOGG
Transformaciones secretas.
EUREKA
Todas las transformaciones.
BEAMMEUP
Ir a cualquier parte.
HOTTICKET
Ver secuencias Full Motion Video.
BUZZOFF
Súper final.

Legends of Wrestling 2

TRUCOS... TOMA 2

Mira en la sección de trucos para Playstation 2 los códigos para su versión de «Legends of Wrestling». Todos los trucos que ves sirven también para la versión de GameCube, y se introducen exactamente igual. ¡Dos por el precio de uno, qué oferta oiga!



TRUCOS DE LOS LECTORES

Starfox Adventures



Hola, me llamo Jorge y tengo una GC. También tengo unos cuantos trucos para «Starfox Adventures». En la tienda de ThorTail, tienes que ir a la puerta que hay justo a la izquierda al entrar. Baja y verás que hay una puerta a la derecha. Entra y te encontrarás al mercader, habla con él y te propondrá un minijuego de apostar scarabas (no es difícil ganar). Justo enfrente, al salir de la habitación del minijuego, hay una pared que se puede atravesar, en la que existe una piedra de la que salen scarabs dorados al levantarla. Espero que os sea útil. Hasta otra.

Jorge Arias (Granada)

Metroid Prime

MODO DIFÍCIL

Sal victorioso en «Metroid Prime» para desbloquear el modo difícil. En él, los ataques enemigos son más poderosos de lo normal. ¡Por si acaso aún no habías sufrido bastante!

FINALES

Si eres lo bastante "monstruo" para cumplir los siguientes requisitos, accederás a los diferentes finales:

- Completa el juego en un 74% o menos para conseguir el final 1.
- Completa el juego en un 75-99% para conseguir el final 2.
- Completa el juego en un 100% para el final 3.

GALERÍAS DE ARTE

A los fans de Samus les interesará este truco. Consigue hacer todo lo que te indicamos y así recibirás diversas galerías de arte:



- Escanea el 50% de los archivos del juego para tener la primera galería de arte.
- Escanea el 100% de los archivos para la segunda galería.
- Pásate el juego en el modo difícil (mira el primer truco) para abrir la tercera.
- Consigue todos los items del juego, y así accederás a la cuarta.

"METROID" ORIGINAL DE NES

Primero pásate el juego «Metroid Fusion» de Game Boy Advance, y luego usa el cable link entre la GBA (con el cartucho insertado) y la GameCube (con el mini-DVD de «Metroid Prime» introducido). En el menú principal de «Metroid Prime» ve al fondo, en la opción para bonus de GBA.

TRAJE DE «METROID FUSION»

Haz lo mismo que en el truco anterior, pero en vez de pasarte «Metroid Fusion», debes acabar «Metroid Prime».

Resident Evil Ø

OTROS TRAJES

Completa el juego con cualquier ranking en los niveles normal o difícil. Empieza un nuevo juego. Encontrarás la llave de un armario en tu inventario. Úsala para abrir el armario de la habitación donde encontraste el arma de caza por primera vez. Tendrás nuevos trajes para Rebecca y Billy, con los que estarán "super fashion de la muerte".

MÁS BONUS

Si eres capaz de pasarte el juego obteniendo en él un rango B, C o D, lograrás desbloquear el minijuego llamado "Leech Hunter". Si te pasas el juego con un tiempo entre 3:31 y 5:00 (lo que te da rango A), podrás conseguir la subametralladora y el juego "Leech Hunter".



Por último, termina el juego con un tiempo total de 3:30 o inferior (obteniendo así el rango S) y desbloquearás el lanzacohetes, la subametralladora y el juego de marras. Para obtener ranking tienes que jugar en dificultad normal. En el nivel fácil no hay ranking, pero aún así también puedes abrir el minijuego. Ya sabes lo que te espera.

TRUCOS A LA CARTA

S. Smash Bros Melee

Sergio Manuel Seller (Sevilla)

¿Qué pasa, colegas de Hobby Consolas? En primer lugar, me gustaría felicitaros por ser la revista más vendida... Y es que donde hay calidad, la hay. Yo soy Sergio, de Sevilla, y os escribía para pediros la solución a mis "problemas". En «Super Smash Bros Melee» he desbloqueado a diferentes personajes: Doctor Mario, Luigi, Ganondorf, Falco, Pichu y Jigglypuff, pero no sé cómo conseguir los demás. ¿Me podríais decir vosotros cómo desbloquearlos? También quisiera que me contaseis cómo conseguir los escenarios ocultos. Gracias por adelantado y espero que publiquéis pronto las soluciones... ¡Estoy deseando saber quiénes son los otros personajes y escenarios para echar unas "peleítas"! Seguid así, que me encanta vuestra publicación.

Buff, pues espera a que regalemos cromos de Rappel en tanga, entonces sí que te va a molar. Vamos con los personajes. Para desbloquear a Marth, juega 400 partidas en Versus. Para Mewtwo, juega un total de 20 horas al modo Versus. Para Mister Game And Watch, juega 1000 partidas al modo Versus. Para Roy, juega 900 partidas al modo Versus. Para el joven Link, 500 partidas. Ahora, los escenarios ocultos: una vez hayas jugado 200 partidas al Versus, tendrás 4 escenarios nuevos. Para Mushroom Kingdom II, consigue el trofeo Birdo. Para Flat Zone, desbloquea a Mr. Game And Watch. Para Battlefield, pásate el modo All-Star. Para Final Destination, pásate las 51 "event stages". Para Dream Land, rompe todos los objetivos con los 25 personajes. Para Yoshi´s Island, tienes que conseguir 1300 pies en el famoso Home Run Contest. La clave parece estar en usar a Yoshi, saltar poco y hacer su ataque de Abajo + A unas cuantas veces para "debilitar al saco". Luego, usar el bate. Para el nivel Kongo Jungle, acaba la Melee de 15 minutos con cualquier personaje.

XBOX

Dynasty Warriors 3

CÓDIGOS MUY GUERREROS

Estando en el Menú Principal, introduce estos códigos, que tienen mucha miga:

TODOS LOS GENERALES SHU
Blanco, Negro, X, Y, Blanco, R, L, Negro.
EDITAR LA INTRO
X, Negro, Y, Blanco, L, R, Blanco, Blanco.
PROBAR LA MÚSICA
L, Blanco, Y, R, Blanco, Negro, X, Y.

En los tres casos, oirás un sonido que te advertirá de que has activado el truco.



OTROS TRAJES

Cuando tengas que seleccionar un personaje, pulsa A o X para elegir dos colores de traje distintos. ¡Son de lo más "chic"!

MX Super Fly

RECOMPENSAS

Toma una lista de objetivos que tienes que cumplir para activar diferentes extras:

CAMERON STEELE
Consigue el trofeo "World Largest Jump".
SUPERFLY
Consigue el trofeo "Crane´s Eye View".
MOTO CUSTOM BEE
Gana el trofeo "World Highest Jump".
MOTO CUSTOM PLAYA
Gana "Dominate 125cc Pro Race Season".
MOTO SPECIAL FIRE
Consigue el trofeo "Dominate 250cc Pro Freestyle Season".
MOTO SPECIAL TIGER
Consigue el trofeo "Dominate 125cc Pro Freestyle Season".
MOTO CUSTOM WATER
Consigue el trofeo "Dominate 250cc Pro Race Season".
BARRERAS EXTRA PARA EL EDITOR
Consigue el trofeo "Dramatic Entrance".
OBJETOS MÓVILES PARA EL EDITOR
Consigue el trofeo "Impossible Stoppie".
RAMPAS EXTRA PARA EL EDITOR
Consigue el trofeo "Impossible Wheelie".

Sega GT 2002

CONTROLAR LA CÁMARA DURANTE LAS REPETICIONES

En el modo de "visión principal", usa el stick analógico izquierdo para mover la cámara hacia culaquier lado. Además, con los botones L ó R puedes hacer zoom para acercar o alejar.

DINERO FÁCIL

Desbloquea el coche GT40 Concept de las carreras oficiales de la temporada uno. Puedes comprarlo por 150.000 dólares y luego venderlo por un precio que va de 185.000 a 195.000 "pavos". Sólo necesitas un par de días para venderlo y el beneficio merece bastante la pena, ¿no te parece?

Serious Sam

MODO CHEAT

Vamos a darte un menú que le vendrá bien a Sam el Sirio... Ja, ja, qué juego de palabras... En fin, el caso es que, en el Menú Principal, tienes que presionar y mantener presionado el stick analógico izquierdo y pulsar Negro, Blanco, Y. Aparecerá una opción de trucos. También podrás acceder a él en mitad de una partida.

MODO MENTAL

Completa el juego en el modo Serious y empieza una nueva partida. Mental aparecerá y desaparecerá debajo de Serious en la pantalla inicial. En el modo Mental, todos los enemigos que salen en la pantalla aparecen y desaparecen.



DERROTAR AL JEFE FINAL DEL JUEGO

Tras entrar en la gran pirámide, encuentra la sala del obelisco. Éste se alzará. Camina por la zona hasta que se active una secuencia FMV. Entonces irás al lugar donde el jefe escala el muro. Después de que dispare, corre hacia las rampas de salto. Proyéctate hacia los anillos de poder en el sentido de las agujas del reloj y, cuando estés cerca de las rampas de salto, empieza a descargar con la Pistola Láser. Este arma le quitará un cuarto de su salud, pero sólo después de 800-1200 descargas. Ten en cuenta que puede regenar su salud.
Si el jefe se encuentra en el centro de la pirámide, donde hay un círculo, y está en color rojo por los impactos que le hayas propinado, tienes que activar el teletransportador (después de usar los cuatro super saltos) para darle y vencer.

VER A LOS PROGRAMADORES

En el primer nivel, gírate y baja la rampa. Luego, ve a la derecha y gira hacia la dirección en la que se supone que tienes que ir. Deberías ver una puerta. Cuando entres, encontrarás allí a un montón de gente cabezona que representa a los desarrolladores del juego. Además, si bajas por la ruta que lleva al desierto, muchos Biomechas rojos aparecerán.

Tiger Woods 2003

CÓDIGOS CON MUCHA CLASE

Ve a la pantalla de opción, entra en el apartado de trucos y escribe estas contraseñas. Tiger dirá "oh yeah" para confirmar que has introducido el código correctamente:

Truco
CONTRASEÑA
Código Maestro
ALLTW3
Todos los golfistas
ALL28G
Todos los campos
14COURSES
Super Tiger Woods
SUNDAY
Brad Faxon
XON
Charles Hower III
BANDPANTS
Dominic "The Don" Donatello
GODFATHER
Jim Furyk
THESWING
Josey "Superstar" Scott
SUPERSTAR
Justin Leonard
JUSTINTIME
Kellie Newman
COWGIRL
Mark Callavecchia
CALCULATE
Solita Lopez
SOLITARY1
Melvin "Yosh" Tanigawa



YOYOYO
Mark Omeara
TB
Notah BeGay III
NOTABLY
Steve Striker
SS

Vexx

LOS CÓDIGOS DEL PODER

Escribe las contraseñas que ahora te ponemos dentro de la pantalla de trucos. No son muchas, pero son todas buenas:

Truco
CONTRASEÑA
Invencible
XXEVMOOZGNAB
Elegir nivel
XXEVERUTUF
Super saltos
XXEVOGOP

X-Men: Next Dimension

CÓDIGO MAESTRO

Ten presionado L y pulsa , →, →, ←, ←, ↓, ↑, B en el Menú Principal. Se dirá un mensaje para confirmar que se ha introducido el truco correctamente.

FINALES

Hay tres modalidades de final. Para la normal, derrota a Bastión con Magneto. Para la alternativa, pierde el combate de Magneto Vs Bastión e irás al combate Fénix Vs Bastión. Derrótale con Fénix. Para ver el final secreto, debes derrotar a Bastión con fénix haciendo un "Perfect".



DEAD TO RIGHTS

ELEGIR NIVEL

En el Menú Principal, con la opción "New Game", presiona arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Y, X, X. Oirás un grito para confirmar que has introducido bien el truco. Entonces, presiona abajo en la pantalla de "Press Start" hasta que aparezca la nueva opción de selección de nivel.

DERROTAR A LA GENTE SIN ARMAS

Para derrotar con facilidad a los enemigos que no tienen armas, no pares de bloquear y esquivar. Si no esquivas, poco a poco serás herido. Cuando estés en la prisión, aprenderás a devolver un agarre. Esto te sirve para no ser herido si te pillan in fraganti. Al lanzar a los rivales, tirarás sus armas y te atacarán con sus puños.



GB ADVANCE

Bubble Bobble

SUPER MODO

Elige un archivo de juego salvado y ve a la pantalla de título de Bubble Bobble New. Presiona Derecha, R, Izquierda, L, Select, R, Select, L. Con ello activas el Súper Modo, que tiene nuevos fondos, formaciones enemigas y un final distinto. Repite el código para volver al modo normal. Tambié puedes jugar al «Bubble Bobble» clásico en el modo Super, pero el código no se puede introducir desde él.

ITEMS DE REGALO

Cuando tengas que inscribir tu nombre en el registro de puntuaciones más altas, escribe las siguientes iniciales y empieza una nueva partida.

PASSWORDS
Item que desbloqueas (efecto del ítem)
KTT
Cerveza (consigues pizza en lugar de burbujas).
STR
Flamenco (gusanos rosas en lugar de burbujas).
SEX
Tenedor (los enemigos se convierten en frutas).
...
Cuchillo (los enemigos se convierten en diversos objetos).
TAK
Pulpo (trozos de madera en lugar de burbujas).
LF, KIM, MTJ, NSO o YSH
Lata de refresco (los enemigos se convierten en diversos objetos).

Contra Advance

PASSWORDS PARA 99 VIDAS

Así es, con estas contraseñas empezarás con 99 vidas y el arma por defecto, en el modo de dificultad normal:

- **Nivel 2**
Y4HC1B L5P212 34ZWF1
- **Nivel 3**
WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1
- **Nivel 4**
ZWJF1J MGSL1B GP3LQB
- **Nivel 5**
G3421N TDN51N C3BV2C
- **Nivel 6**
W3MJ1S J4VP1N YY24BD



PASSWORDS... NORMALES

Si te pesa la conciencia por el truco anterior y lo que te apetece es simplemente acceder a los distintos niveles, usa estos passwords:

Dificultad Normal:
- **Nivel 2**
111111 TYLH1S 35MYH1
- **Nivel 3**
11111H TYLH1X QTTH1B
- **Nivel 4**
11111J TYLH1Z MY1RSB
- **Nivel 5**
11111V TYLH13 2D21LC
- **Nivel 6**
11111M TYLH1V CFDJDD

Dificultad Novato:
- **Nivel 2**
11111N TYLH1Z FCS5H1
- **Nivel 3**
111113 TYLH1W BHZXZ1
- **Nivel 4**
11111B TYLH1T XLGHSB

Duke Nukem Advance

"DESPACHAR" A LOS OCTOCEREBROS

Cuando divises un Octocerebro en la lejanía, usa la pistola congeladora. Cuando el "bisho" esté congelado, se caerá y se romperá en pedazos. Con este truquillo puedes ahorrar mucha balas y cohetes para más adelante.

ARMAS CON CONTRAINDICACIÓN

Si tienes el arma "encogedora", no la uses demasiado cerca de un enemigo, porque también te afectará a tí. Idem para la pistola congelante. Si la usas cerca de un muro, te quedarás congelado perdido. ¡Mucho ojo!

Harry Potter y la Cámara Secreta

OPCIÓN DEL BESTIARIO

Completa la colección de Brujas y Magos Famosos en la categoría de "Criaturas". En total hay cinco. Una vez que las hayas conseguido, se abrirá una nueva catagoría en el menú, que te dará información sobre los "bichejos" que se ven normalmente en el juego. Si es que el saber no ocupa lugar...

AUMENTAR TU BARRA DE ACELERACIÓN

Cuando estés en las lecciones de vuelo y una carrera vaya a empezar, pulsa A en el momento en que la cuenta atrás llegue a uno. Pero la sincronización es fundamental, ya sabes.

CARTAS DE HECHIZOS

Esta es la manera de conseguir las cartas de hechizos que aparecen dentro del juego:

Primera
La encuentras en el Reto Leviosa.
Segunda
Habitació secreta en la Sala de los Retratos.
Tercera
Habitación en la oficina de Hitwick.
Cuarta

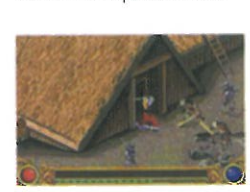


Sala secreta, en la esquina de sala de estar de Gryffindor donde iluminas las antorchas con el hechizo Incendio para abrir un muro.
Quinta
Habitación de bonificación en la sala de los retratos, la que tiene colgado el retrato de un hombre.

Las Dos Torres

DERROTAR AL BALROG

Vaya bicho más grande y más feo que te ha tocado ahora, ¿eh? Cuando te enfrentes a él, inmediatamente muévete en dirección a la esquina superior izquierda. Ocúltate lo más lejos que puedas. El Balrog aparecerá de repente y golpeará el muro, pero el muy mentecato no te dará. Entonces, lánzale fuegos artificales o "Zaps" para acabar con él. También puedes derrotarlo quedándote ahí sentado y presionando el botón B, aunque no tiene tanta gracia, desde luego.



Mortal Kombat Deadly Alliance

EMPEZAR CON 25000 MONEDAS

Eso de ver a los García por la tele para ahorrar con el Euro está muy bien, pero si de verdad quieres tener mucha pasta gansa escribe **KWIKKASH**. Empezarás automáticamente con 25000 monedas, que luego te servirán para comprar muchos ítems en el modo Kripta.

FATALITIES VARIADOS

¿Tienes preferencia por algún personaje en particular? No importa, aquí los tenemos todos y la manera de ejecutar sus fatalities. Pero cierra la puerta de tu cuarto, no vaya a ser que te vea tu madre...

Personaje
Combinación de botones
Frost
↓, ↓, A
Jax
↑, ↑, A
Kano
←, ←,→, A
Kenshi
↓, ↓, B
Kitana
↓, ↑, A
Kung Lao
→, ←, B
Li Mei
↓, ↑, A
Quan Chi
←, ←, A
Scorpion
→, ←, A
Shang Tsung
↑, ↓, ↑, A
Sonya
←, ←, B
Sub-Zero
↑, ↑, A



Tomb Raider: The Prophecy

VER LA SECUENCIA DE CRÉDITOS

En su momento ya te pusimos los passwords para acceder a todas las fases. Si lo que quieres ver son los créditos que aparecen al pasarse el juego, introduce **ARIA** como si se tratara de una contraseña normal.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Mario Kart Super Circuit

Os envío este e-mail porque tengo una serie de atajos para distintos circuitos de este juego:

- En Broken Pier hay una serie de "puentes invisibles": uno cerca del principio, otro paralelo al puente de madera y uno más pasado el puente. Es difícil verlos, pero si vas con cuidado cerca de los bordes podrás encontrarlos más fácilmente.
- En Ribbon Road, uno muy bueno consiste en coger LOS DOS lanzadores antes del primer salto y girar en el aire. Si sale bien, caeréis en el final del segundo dalto y dejaréis a todos atrás.
- El último está en Rainbow Road. Si os fijáis, los bordes son en realidad bordes de saltar. En la primera curva de 90 grados, antes de la recta larga, puedes usar un turbo en el borde de la izquierda. Avanzarás considerablemente. Cuanto más lejos del borde uses el turbo, mejor.

Rubén Quintas (e-mail)

GB COLOR

Hamtaro

EL HAM-CHAT AL COMPLETO

¡Greatchu! Hemos recopilado en una sóla página todas las palabras del extraño



Ham-chat, además de cómo conseguirlas. Las palabras entre paréntesis indican la zona del mapa donde se consiguen.

PALABRA
Cómo conseguirla (dónde)

BESTEST
Devuelve la bufanda a Pasmina (Sunflower Park).

BIZZAROO
Anima a Maxwell (Templo Acorn).

BLAHH
El hamster en el molinete (Ruinas).

BLANKO
Haz hifhif en el Ham que está tapado contando (Sunflower Park).

BLASH-T
Haz tack-Q en el segundo poste y hazle tack-Q al hamster de nuevo (Sunflower Park).

BLISSIE
Gana el premio Shogun para Cappy (Ruinas).

BLUHOO
Dí hamha o zuzuzu a Snoozer (Club).

BLUSHIE
Mueve el coche blanco y haz digdig hasta que encuentres un poema (Ruinas).

BYE-Q
Dí hammo a Penelope (Ruinas).

CHUKCHUK
Te lo enseña el hamster marrón escondido cerca del escurridor (Sunflower Park).

CLAPCLAP
Dí pooie a Jingle durante el concierto que da (Escuela).

CRAMCRAM
Haz tack-Q o blash-T al esqueleto que está colgando en el laboratorio(Escuela).

DELICHU
Habla con el comerciante (Templo Acorn).

DIGDIG
Te lo enseña el Jefe (Club).

DINGBANG
Haz digdig en el ham azul del agujero (Templo Acorn).

DUNDEAL
Dí hamha al ham blanco (Mercado).

FROST-T
Dí hamha en el buzón del congelador (Mercado).

GASP-P
Dí chukchuk a Oxnard (Parque).

GIFTEE
Haz tuggie en el ham atrapado (Mercado).

GIVEHOO
Di bye-Q a Jingle (Club).

GOODGO
Dí hamha y luego hamsolo a Bijou (Club).

GORUSH
Dí minglie a Stan (Club).

GO-P
Te la enseña el Jefe (Club).

GRAB-B
Haz blas-T a Cappy cuando se canse del premio Shogun (Club).

GREATCHU
Te lo dice el Jefe cuando encuentras las otras 85 palabras (Club).

GRIT-T
El ham blanco cuando consigues las tres rocas de la zona secreta (Ruinas).

HAMCHU
Haz tack-Q al perro (Escuela).

HAMHA
Te la enseña el Jefe (Club).

HAMMO
Dí hamha, hifhif o koochie-Q al Ham con el pepino (Parque).

HAMPACT
Dí goodgo a Sandy cuando Stan deje la habitación (Club).

HAMSOLO
Di hamha en la puerta del árbol (Templo Acorn).

HAMSPAR
Dí hammo a Dexter (Mercado).

HAMTAST
Intercambia "Esto" con el ham blanco (Jardín del Cielo).

HAMTEAM
Escúrrete con el plátano y dí spiffie al ham que toma el sol (Jardín del Cielo).

HERK-Q
Dí hamha al ham que mueve el ascensor (Ruinas).

HIFHIF
Te la enseña el Jefe (Club).

HOTCHU
Tras conseguir la flor de te (Escuela).

HUFFPUFF
Dí Hamha al hamster de los plátanos (Escuela).

HULAHULA
Haz tuggie y lookie a Sandy (Jardín del Cielo).

HUSHGO
Haz hifhif al hamster que toma el sol (Parque).

HUSHIE
Haz tack-Q en la señal (Parque).



KOOCHIE-Q
Haz hifhif a la ham que se esconde en la hierba (Templo Acorn).

KRMPKRMP
Haz tuggie en la caja abierta de al lado del ham (Mercado).

LOOKIE
Te la enseña el Jefe (Club).

LOTSA
Haz hamham al ham blanco del comienzo (Ruinas).

MEEP-P
Haz digdig en el ham que se esconde en la cueva (Parque).

MEGA-Q
Dí hamha a la ham de al lado del árbol (Templo Acorn).

MINGLIE
Haz digdig a Howdy (Mercado).

NOGO
Te lo da Stan cuando lo atrapas (Jardín del Cielo).

NOKRMP-P
Dale 20 semillas al ham hambriento (Mercado).

NOPIBLOO
Sigue al ham que salta (Templo Acorn).

NOPOOKIE
Haz tack-Q al ham en lo alto de la barra (Ruinas).

NOWORRIE
Haz hifhif o hamha al ham que bebe té (Escuela).

NO-P
Te la enseña el Jefe (Club).

OOPSIE
Tira al ham del árbol con un tack-Q (Templo Acorn).

OUCHICHI
Dí bluhoo a Oxnard después de que se caiga su imagen (Club).

PAKAPAKA
Te la enseña el Jefe (Club).

PANIC-Q
Ham nervioso cerca de la bolera tack-Q (Ruinas).

PERKSIE
Habla con el ham curado con la flor de té (Escuela).

POOIE
Haz tack-Q a la tele hasta que oigas un grito. Dí hamha al ham enfadado (Ruinas).

POOKIE
Dí nopibloo a Howdy (Club).

SCOOCHIE
Te la enseña el Jefe (Club).

SCRIT-T
Te la enseña el Jefe (Club).

SEE-TRU
Dí bazaroo, ve a la derecha y dí hamha al ham de detrás del cristal (Mercado).

SHASHAA
Haz tack-Q al ham que se esconde tras el coche blanco (Ruinas).

SHOCKIE
Haz hifhif al ham de debajo del paraguas (Jardín del Cielo).

SMIDGIE
Dí bestest a Panda (Club).

SMOOCHIE
Haz click en Hamtaro, en el PC (Escuela).

SOAK-Q
Dí a los hams del picnic que el tiempo va a ser "pooie".

SPARKLIE
El ham con la nuez en un árbol (Templo Acorn).

SPIFFIE
Dí hamha y bizaroo al ham del hueco de golf (Jardín del Cielo).

STICKIE
Te la enseña el Jefe (Club).

TACK-Q
Te la enseña el Jefe (Club).

TAH-DAH
La ham que baila en el reloj de cuco (Ruinas).

TEENIE
Dí hamha al ham enamorado (Templo Acorn).

THANK-Q
Dale la roca brillante a Bijou (Templo Acorn).

TOOTRU
Te la enseña el Jefe (Club).

TWINTOO
Usa las palabras básicas y luego dí spiffie en el ham que pega (Jardín del Cielo).

WAIT-Q
Devuelve Penélope a Pashmina (Club).

WHAWHA
Cuando Panda arregla la botella (Escuela).

WISHIE
Dí hamha al ham azul de la sala de PC (Escuela).

WIT-T
Dí bizaroo a Maxwell cuando se vayan Howdy y Dexter.

WONDACHU
Devuelve la bolsa a la reportera (Mercado).

YEP-P
Te la enseña el Jefe (Club).

ZUZUZU
Haz tack-Q al Ham que duerme (Templo Acorn).

MÁS CANCIONES

Cuando hayas aprendido a decir "clapclap", vuelve a las Ruinas y haz que la ham bailarina salga del reloj. Dile "clapclap tres veces para aprender la canción "Bolero". Para obtener la canción "Chick-Ah Jam", ve al templo Acorn. Haz scoochie en el árbol donde hay un ham con una nuez. En lo alto hay una tienda donde puedes comprarla.





El Planeta de los Simios

Alfredo Virela (Bilbao)

Soy un viciado de Bilbao que tiene una Game Boy y pronto una GameCube. Ahora estoy viciado a «El Planeta de los Simios» para GBC, pero apenas consigo avanzar por las fases. ¿Me podríais decir las contraseñas de todos los niveles?. Muchas gracias y un saludo de un "fans" vuestro.

Por "suponido", amigo. Las contraseñas son las siguientes. Para el Desierto 2: **1C6YPT**; Cueva: **0RK01D**; Jungla 1: **6PC49G**; Jungla 2: **JMF69J**; Centro Médico: **0F1BR8**; Ciudad de los Monos 1: **LY7VRQ**; Ciudad de los Monos 2: **2TMQ1V**; Ciudad de los Monos 3: **V!TG14**; Playa: **DTRZ1L**; Montañas: **XZPFR0**; Ciudad Subterránea 1: **06H91V**; Ciudad Subterránea 2: **G!WN9Z**. A partir de aquí, sólo depende de tu pericia.

PLAYSTATION

Digimon World 2003

■ MÁS DIGIMON

Hay un montón de especies por encontrar en este entretenido juego de Bandai. Nosotros seguimos con nuestra guía particular para conseguir diversos Digimon. Aquí tienes unos cuantos más (si es que nos los sabemos todos, chavales):

• **Stingmon:** Tienes que evolucionar a Kyubimon hasta el nivel 20.

• **Submarimon:** Consigue el Digi-Huevo de la Sinceridad. Ahora puedes llamar a Submarimon desde cualquier puerto. Por si no lo sabes, los puertos son las pequeñas figuritas cuadradas que se pueden ver en pantalla. Aparecerá un signo de exclamación cuando puedas llamar al digimon en cuestión (uy, eso rima).

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Simpsons Wrestling

Hola a todos, aquí os mando un par de códigos que he encontrado para este juego tan divertido. Pulsad en la pantalla de título ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para un combate extra o ●, **R1**, **R1**, **R1**, ↓, ↑ para tener energía infinita. Eso es todo, un saludo a los lectores y la redacción.

Pako (e-mail)

El Planeta del Tesoro

■ CÓDIGOS DE LOS BUENOS

¡Preparados para el abordaje truquero, grumetillos! Pulsa las siguientes combinaciones de botones estando en el Menú Principal. Con ellos conseguirás tal cantidad de ventajas que, o sea, alucipliparás en estéreo ("where available").

INVENCIBLE
L2, ■, L1, ●, R2, ■, L1, ●

MUNICIÓN ILIMITADA PARA EL MOSQUETÓN
■, L1, R1, ↑, ●, L2, R2, ↓

ELEGIR NIVEL
R2, ←, →, R1, L1, ↑, ↓, L2

CÁMARA VOLADORA
↑, L1, ↓, R1, R2, ↓, L2, ↑

SECUENCIAS FULL MOTION VIDEO
●, L2, ←, R1, R2, →, L1

VER TODAS LAS SECUENCIAS INTRODUCTORIAS
→, ●, ■, ■, R1, R2, ←, L2

DATOS DE DEPURACIÓN DEL JUEGO
←, L1, L1, →, R1, R1, ↑, ↓

NBA Live 2003

■ LOS TATUAJES DE IVERSON

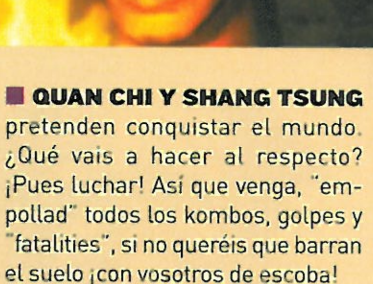
La NBA está llena de jugadores que causan la polémica. Sin duda, uno de ellos es Allen Iverson. Quita la esclava que tiene colocada en su mano derecha para poder ver más tatuajes, que tiene ocultos, porque la NBA se los censuró, ya que la asociación pensaba que eran inapropiados. Qué curioso, ¿verdad?



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

El Mal ha doblado sus fuerzas. La impía alianza entre Quan Chi y Shang Tsung ya se ha cobrado su primera víctima, el gran héroe llamado Liu Kang. Ahora vosotros podéis ser los siguientes... y después irá el resto de la Humanidad. ¿Sabréis luchar para afrontar vuestro destino? Con esta guía, seguro que sí.





CONSEJOS PREVIOS

1 La fidelidad tiene su recompensa. Si escogéis a un luchador y os aprendéis sus golpes y técnicas, seréis más habilidosos en todos los combates. Aprendedlo todo de un personaje antes de elegir al siguiente del grupo.

2 No cambiéis de estilo de lucha a tontas y a locas. No sólo porque contra ciertos rivales siempre es más conveniente un estilo que otro, sino también porque si no sois lo bastante rápidos (o lo hacéis en mitad de un Kombo que lo requiera), vuestra defensa bajará durante ese cambio de estilo. Ojo con los "counters".

3 El modo Konquest no sólo sirve para conseguir monedas, sino que sus distintas pruebas permiten dominar algunas de las mejores técnicas de cada luchador. Así que completad todos los retos.

4 Los fatalities no son demasiado difíciles de realizar, pero el tiempo limitado que tenéis para hacerlo puede complicar las cosas. Si queréis quedaros quietos para realizarlos, pulsad el botón CE (Cambiar Estilo) justo cuando salga en pantalla el mensaje de "FINISH HIM!" en letras rojas.

5 Los golpes especiales (los que lanzan "rayos y centellas" que permiten atacar a distancia) pueden no ser demasiado poderosos, pero son un método perfecto para mantener alejado al contrario si vuestra salud está bajo mínimos, y así recuperaros.

QUAN CHI Y SHANG TSUNG pretenden conquistar el mundo. ¿Qué vais a hacer al respecto? ¡Pues luchar! Así que venga, "empollad" todos los kombos, golpes y "fatalities", si no queréis que barran el suelo ¡con vosotros de escoba!

Modo Konquest

Al margen del modo Entrenamiento propiamente dicho, esta modalidad de juego es la más recomendable para conocer a fondo a vuestro luchador favorito. A lo largo de diez misiones específicas para cada personaje, aprenderéis detalles sobre el pasado del luchador (algunos sorprendentes, otros divertidos). Además, cada misión se centra en el estudio de una forma de ataque concreta: "Kombos", uso de armas, ataques especiales, etc. Y como remate, se os recompensa con jugosas monedas por cada reto superado. Puede que algunas misiones sean bastante durillas, pero merece la pena que os las "puláis" para ser guerreros imbatibles.

Estilos de ataque

Hay 4 botones de ataque, dos para puñetazo y dos para patada medios y fuertes respectivamente, además del Ataque Especial. En la siguiente doble página os explicamos la asignación de los botones en cada consola. Cada golpe varía según el estilo en que ataquemos **(1)**, al igual que los "Kombos". Cada personaje tiene tres estilos, dos de artes marciales (o lucha cuerpo a cuerpo) y uno de armas. Por tanto, lo que en Jet Kun Do es un puñetazo, en Aikido es una presa. Lo bueno del tema es que cada luchador puede combinar estilos en sus golpes: iniciar un kombo con una patada de un estilo, pasar a un "uppercut" del siguiente estilo (pulsando el correspondiente botón **CE de Cambio de Estilo** de cada consola) y acabar con un sablazo del estilo de armas. Y si queréis saber más sobre todos los estilos (que son estilos reales), "empollaos" el Modo Konquest.

Ataques especiales

El botón **AE (Ataques Especiales)** es muy importantes, pues con él hacemos las presas, las retiradas, los desafíos, el "Power-up", los "Counters", los empujones, los empalamientos y el paso lateral.

➔RETIRARSE: Es un ataque, tanto ofensivo como defensivo, que permite poner distancia de por medio y esquivar un golpe inminente.





1 LUCHAS CON ESTILO. Cambiar de estilo de lucha no solo da "clase", sino que consigue que seamos más versátiles al pelear.



2 PINCHITOS MORUNOS. Si clavamos el arma, no podremos usarla más, pero nuestro rival perderá poco a poco su energía.



3



4



5



6

➔**RETAR:** O "vacilar", una forma de tocar las narices al rival con una pose de chulería, y que sirve también para recuperar algo de energía. Aunque requiere tiempo para efectuarlo, y también precisión.

➔**PRESAS:** Todas estas llaves se realizan pulsando ➔ + AE. Existe al menos una presa por cada estilo de lucha cuerpo a cuerpo distinto, y pueden ser bloqueadas.

➔**"POWER-UP":** Al pulsar el botón AE sin más, aumentaréis temporalmente vuestra resistencia y energía. Muy útil si lo efectuáis justo antes de realizar un kombo.

➔**"COUNTERS":** Los contraataques son una de las mejores técnicas defensivas, y además permiten "romper" el ataque del enemigo y volverlo en su contra.

➔**EMPUJÓN:** Es un golpe rápido que empuja al rival y que hace que pierda el equilibrio. Es muy útil para romper su guardia.

➔**PASO LATERAL:** Más que un paso lateral, es un golpe que se inicia esquivando y golpeándole por un flanco abierto. Muy recomendable como contraataque con arma.

➔**EMPALAR:** ¡Nuestro favorito! Usando el estilo de arma y pulsando ➔ + AE, clavaremos el arma en el estomago o las piernas del enemigo, ¡y ahí se quedará hasta que se desangre! **(2)** Una pena que no todas permitan este golpe...

Golpes especiales

Cada personaje tiene al menos dos de estos ataques, y permiten atacar al rival con su propio cuerpo (muy bueno en las distancias cortas), romper la defensa del enemigo (vienen bien para iniciar "Kombos"), hacer un ataque "energético" a distancia (bolas de fuego y otros proyectiles) y otros ataques de gran alcance, pero más fáciles de evitar.

Kombos

Los que seáis "monogolpe" y pretendáis pasaros el juego dando patadas sin parar, estáis acabados. Los combos (o "Kombos") son la clave para la victoria en los combates más duros. Estas series de golpes pueden ser específicos para cada personaje, o bien "creados" por vosotros al combinar una cadena de golpes, dando lugar así a un ataque inevitable **(3)**. Los combos más sencillos pueden realizarse tan sólo con romper la defensa del rival, pero los combos más "serios" se efectúan haciendo un lanzamiento vertical (cualquier "uppercut" sirve), encadenando un combo, repitiendo el lanzamiento y acabando con un segundo combo. Y recordad que podéis cambiar de estilo durante cualquier combo. De hecho, en algunos de ellos es necesario.

Técnicas defensivas

No hay que olvidar que, aunque contáis con decenas de "Kombos", golpes especiales y técnicas de ataque, ¡vuestro rival también las tiene! Es conveniente que dominéis las técnicas de defensa que os permitan evitar sus golpes.

➔**"GROUND RECOVER":** Una técnica que permite recuperarse tras un golpe justo antes de que vuestros huesos den con el duro suelo.

➔**BLOQUEO:** Como es tendencia en los juegos de lucha de los últimos tiempos, el bloqueo se realiza pulsando un botón. Detiene casi todos los golpes, pero no todos. Además, reduce la energía.

➔**ESQUIVAR:** Tan fácil como dar un paso lateral justo antes de recibir un impacto. Hay que hacerlo en el momento exacto, así que requiere bastante práctica. Por suerte, algunos golpes llevan incorporada esta técnica tan práctica.

➔**"COUNTERS":** Algunos estilos permiten contraatacar usando el propio golpe del rival **(4)**. Si pulsáis AE justo antes de recibir el golpe, atraparéis a vuestro oponente por el brazo o la pierna. Tendréis escasos segundos para realizar el golpe que prefiráis, o un kombo. Su "pega" es la precisión que requieren.

Lucha con armas

De acuerdo, lo entendemos, habéis intentado por todos los medios dominar los "Kombos" y no ha habido manera. ¡No hay problema! Con un arma a vuestra disposición, repartiréis estopa a discreción **(5)**. Rimas aparte, las armas permiten efectuar ataques rápidos y de gran poder. Recordad que algunos personajes pueden clavar su arma al rival, para que pierda energía progresivamente. Eso sí, una vez clavada, perderéis el arma y su estilo de lucha hasta el final del combate.

Fatalities

Los golpes más clásicos de la saga no podían faltar. Como sabréis, son ejecuciones especiales que se realizan cuando el enemigo está a punto de caer derribado. Y aunque suene mal, sigue teniendo su gracia darle este golpe, con una gran carga de humor truculento **(6)**. Para realizarlos debéis teclear la combinación de botones correcta justo cuando aparezcan las palabras "Finish Him/Her" en pantalla. Al contrario que en otras entregas anteriores, la distancia ya no influye a la hora de realizarlos. Por cierto, el mes que viene os daremos todos los códigos secretos del juego, para que no os falte de nada.

Todas las técnicas de "kombate"

Para identificaros a fondo con vuestro luchador favorito, antes tenéis que dominar todos sus "kombos", golpes y ataques.

LOS MOVIMIENTOS PARA CADA CONSOLA

A continuación teneis los golpes de todos los personajes, divididos por estilos, "Kombos" y fatalities. Dado que las tres versiones del juego tienen su propia configuración de botones, hemos optado por ofrecer una común para todas las consolas. Éstas son las abreviaturas y las correspondencias con cada plataforma:

↑: Pulsar Arriba en el pad
↓: Pulsar Abajo en el pad
←: Pulsar Izquierda en el pad
→: Pulsar Derecha en el pad
BLOQUEO: Pulsar botón de Bloqueo en el pad
CE: Pulsar botón de Cambiar Estilo de lucha
AE: Pulsar botón de Ataque especial
A1: Ataque 1 (Puñetazo Medio)
A2: Ataque 2 (Puñetazo Fuerte)
A3: Ataque 3 (Patada Media)
A4: Ataque 4 (Patada Fuerte)

BOTONES EN PS2	BOTONES EN XBOX	BOTONES EN GC
(A1) = ■	(A1) = X	(A1) = B
(A2) = ▲	(A2) = Y	(A2) = Y
(A3) = ✖	(A3) = A	(A3) = A
(A4) = ●	(A4) = B	(A4) = X
(BL) = R2	(BL) = R	(BL) = R
(AE) = R1	(AE) = Negro	(AE) = Z
(CE) = L1	(CE) = L	(CE) = L



SCORPION

1. Movimientos especiales:

Spear: ←, → + A1
Raise Hellfire: ↓ ← + A2
Flame Kick Flip: →, ← + A3

2. Movimientos por estilos:

HAPKIDO

Back Hand Strike: A1
Face Strike: ← + A1
Twisting Fist: ↓ + A1
Neck Chop: A2
Open Palm: ↓ + A2
Axe Kick: A3
Knee Knockdown: → + A3
Hop Sweep: ← + A3
Back Sweep: ↓ + A3
Snap Kick: A4
Front Sweep: ↓ + A4
Backside Kick: → + A4
Front Thrust Kick: ↑ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Sinking Leaf: → + A3 ← + A3
Flowing Water: A2 A2 A1
Inner Power: A2 A2 A4
Spectre Blast: A3 ← + A1
Lethal Legs: A4 ← + A4
Liftoff: A4 ↑ + A4
Burning Soul: A1 A3 ↑ + A4
Doombringer: A2 A3 ← + A1
Painless: A2 A2 CE A2 A3
Undead Rush: A2 A2 CE A2 A1
Knightmare: A2 A2 CE A2 CE A4
Darkness: A2 A2 CE A2 CE A3
Infernal: A2 A2 CE A2 CE A1 A1 A3

PI GUA

Ridge Hand: A1
Knife Hand Chop: ← + A1
Low Knife Hand Chop: ↓ + A1
Spear Hand Strike: A2
Wing Chop: → + A2
Spear Hand Sweep: ← + A2
Chest Strike: ↓ + A2
Stepping Heel Kick: A3
Open Palm Strike: ↓ + A3
Low Heel Kick: A4
Low Knife Hand Strike: ↓ + A4
Double Knife Hand Chop: ← + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Stone Breaker: ← + A1 A3
Falling Tree: A2 A2 A3
Rushing Ridge Hand: A2 A2 A1
Nuisance: A2 A2 CE A4
Deranged: A2 A2 CE A3
Hell Bound: A2 A2 CE A1 A1 A3

NINJA SWORD

Spinning Slash: A1
Upward Slash: ↓ + A1
Reverse Stab: A2
Edge Slash: ↓ + A2
Rising Slash: A3
Charging Slash: → + A3
Piercing Blade: ↓ + A3
Crescent Blade Strike: A4
Sweeping Blade: ↓ + A4
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:

Turning Dragon: A1 A2
Rising Dragon: A1 A3
Demon Slice: A4 A3
Moon Strike: A4 A4
Edge of Pain: A4 A1 A1 A3







Fatality:
SPEAR HEAD
←, ←, ↓, ←, A4





BO' RAI CHO

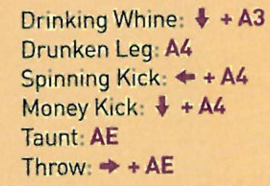
1. Movimientos especiales:

Flip Flop: ↓, ← + A1
Belly Bash: →, → + A4
Puke Puddle: ←, → + A2
Ground Stomp: →, ← + A3

2. Movimientos por estilos:

DRUNKEN FIST

Spinning Backfist: A1
Cross Strike: ← + A1
Serving Fist: ↓ + A1
Drinking Punch: A2
Twisting Flash: ↓ + A2
Battle Punches: ↑ + A2
Lazy Leg: A3
Sweep Kick: ← + A3



Drinking Whine: ↓ + A3
Drunken Leg: A4
Spinning Kick: ← + A4
Money Kick: ↓ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Kreepy and Jugs: A3 A2
Twist of Lime: A1 A1 A1
Chrushing Grapes: A3 A3 A3
Staggering Steps: A2 A3 A2 A2
Zero Tolerance: A3 A3 A2 A2
On the Rocks: A2 A2 A1 A1 A1
Bottoms Up: A2 A2 A1 A1 AE A2 CE
Last Call: A2 A2 A1 A1 CE A2 ← + A4
Drunken Fury: A2 A2 A1 A1 CE A2 ↑ + A4

MI ZONG

Hook Fist: A1
Low Strike: ↓ + A1
Straight Punch: A2
Low Knife Hand: ↓ + A2
Roundhouse: A3
Sweep Kick: ← + A3
Tripping Sweep: ↓ + A3
Side Kick: A4
Step Kick: ↓ + A4
Lift Kick: ← + A4
Smashing Kick: ↑ + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

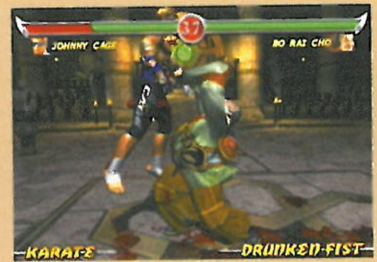
Critical Strike: A2 A2 CE
Lost Track: A2 A2 ↑ + A4
Iron Broom: A2 A2 ← + A4

JOJUSTSU

Overhead Strike: A1
Strong Overhead Strike: ← + A1
Reverse Low Strike: ↓ + A1
Two-Handed Thrust: A2
Vertical Smash: ← + A2
Leg Sweep: ↓ + A2
Homerun Swing: A3
2-hit Strike: → + A3
Low Foot Poke: ↓ + A3
Straight Thrust: ↑ + A3
Mid Reverse Strike: A4
Leg Poke: ← + A4
High Reverse Strike: ↓ + A4
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:

Homerun Swing: A2 A3
Dancing Stick: A2 A4 A1
Splitting Bamboo: A2 A4 ← + A1
Rolling Wind: A2 A4 A4 ↑ + A3







Fatality:
BELLY FLOP
←, ←, ←, ↓, A4

QUAN CHI

1. Movimientos especiales:

Skull: ↓, ← + A1
Rising Star: ←, ↓ + A4

2. Movimientos por estilos:

TANG SOO DO

Open Palm: A1
Knee Chop: ↓ + A1
Downward Elbow: ← + A1
Forward Open Palm: A2
Low Spearhand: ↓ + A2
Front Ball Kick: A3
Low Parallel Punch: ↓ + A3
Inside Crescent Kick: → + A3
Spinning Sidekick: ← + A3
Sweeping Knife Hook: A4
Low Foot Strike: ↓ + A4
One Knuckle Fist Punch: ← + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Face Breaker: A2 A2
Path Maker: A3 A3
Nightfall: ← + A1 A4
Rushing Palm: A1 A1 A1
Running Stream: A2 A3 A4
Walking Dead: ← + A1 A3 A3
Strong Wind: A1 A1 A2 A2
Internal Power: A1 A1 A3 A3
Green Mountain: A1 A1 A2 A3 A4
Pain Killer: A1 A1 A2 A3 CE A4 CE

ESCRIBA

Pinasaka: A1
Pintok: ↓ + A1
Lightning Strike: ← + A1
Backhand Strike: A2
Planchada: ↓ + A2
Chest Strike: A3
Piercing Elbow: ↓ + A3
Deadly Palm: ← + A3
Rising Knee Strike: A4
Straight Fist: → + A4
Cutting Elbow: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE



KOMBOS:

Double Pinasaka: A1 A1
Hit and Run: A3 A1 A1
Rushing Knee: A4 A4 CE
Slitting Hand: A3 A1 → + A4
Ice Pick: A1 A4 A4 CE
De Cadena: A3 A1 ← + A1

BROADSWORDS

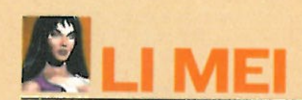
Piercing Thrust: A1
Double Edged Blow: ↓ + A1
Dual Blade Swing: A2
Decieving Strike: ← + A2
Winged Strike: ↓ + A2
2-hit Strike: A3
Half Moon Slice: ↓ + A3
Dual Side Slash: A4
Circular Slash: ↓ + A4
Strong Slice: AE
Doom Blade: A3 A4







Fatality:
NECK STRETCHER
←, ←, →, ←, A3



LI MEI

1. Movimientos especiales:

Flying Fists: →, → + A2
Kartwheel: ↓, ← + A4
Klock Kick: →, ↓ + A3
Light Spark: ↓, → + A1

2. Movimientos por estilos:

BAJI QUAN

Wing Arm: A1
Low Scooping Arm: ↓ + A1
Upward Palm Strike: → + A1
Thrusting Fingers: A2
Scooping Arm: ↓ + A2
Circling Hand Strike: → + A2
Scraping Kick: A3
Low Kick: ↓ + A3
Lifting Kick: A4
Rising Elbow: ↓ + A4
Nailing Kick: ← + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Setting Sun: A4 A4 A4
All Natural: A4 A4 CE A4
Rising Sun: A4 A4 CE ← + A1
Linked Strength: A4 A4 CE ← + A1 CE

LUI HE BA FA

Sideward Palm: A1
Hammer Palm: ← + A1
Halting Palm: ↓ + A1
Heel Palm Strike: ↑ + A1
Open Fist Strike: A2
Low Jab Fist: ↓ + A2
Back Kick: A3
Sweeping Kick: ← + A3
Back Sweep: ↓ + A3
Spinning Elbow: A4
Lifting Knee: ← + A4
Low Sidward Palm: ↓ + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Lost Rose: A2 A4
Pink Dragon: A3 A3
Extreme Fists: A1 A1 A1
Unleashed: A2 ← + A1
Explosive Strength: A1 A1 ← + A4
Rejuvenation: A1 A1 A2 A4
Coiled Dragon: A1 A1 A3 A3
Golden Path: A1 A1 A2 ← + A1
Flower Blossom: A1 A1 A2 ← + A1 CE

SAI

Forward Thrust: A1
Overhead Smash: ← + A1
Low Swipe: ↓ + A1
Gut Stab: A2
Rising Sai: ↑ + A2
Low Thrust: ↓ + A2
Foot Spike: A3
Knee Poke: ↓ + A3
Side Swipe: A4
Sweeping Sai: ← + A4
Hooking Stab: ↓ + A4
Impale: AE







Fatality:
SUPER CRUSH KICK
↓, ↓, ↓, →, A4



NITARA

1. Movimientos especiales:

Unicorn Kick: ←, ↓ + A4
Blood Spit: →, ← + A2

2. Movimientos por estilos:

LEOPARD

Paw Strike: A1
Dual Claw Push: ↑ + A1
Lifting Strike: ← + A1
Front Rising Paw: ↓ + A1
Switching Paw: A2
Soaring Paw: ← + A2
Low Jab: ↓ + A2
Spin Kick: A3
Step Kick: ↓ + A3
Front Kick: A4
Low Kick: ↓ + A4
Wing Flap: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Leopard at Dawn: A1 A1 ↑ + A1
Leopard at Rest: A1 A1 ← + A1
Snow Leopard: A1 A1 A1 A2 A4
Golden Leopard: A1 A1 A1 CE A1 A2
Tree Leopard: A1 A1 A1 A2 ↑ + A1
Dry Blood: A1 A1 A1 CE A1 A1 A3 CE
Blood Thirsty: A1 A1 A1 CE A1 A1 A3 A3

FU JOW PAI

Straight Claw: A1
Knee Strike: ← + A1
Rising Claw: ↓ + A1
Upward Paw: A2
Tiger Strike: ← + A2
Tiger Scratch: ↓ + A2
Back Kick: A3
Spinning Low Kick: ↓ + A3
Roundhouse: A4
Lifting Kick: ↑ + A4
Shin Kick: ← + A4
Low Toe Kick: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Bloodshed: A3 A3
Vampire Bash: A1 A1 A1
Wandering Claws: A1 A1 A2
Black Tiger: A1 A1 A1 A3 A3
Bloodshot: A1 A1 A1 A3 A3 CE

KAMA

Dual Overhead Strike: A1
Scissor Swipe: → + A1
Upward Swing: ↓ + A1
Rising Swing: A2
Upward Swing: ↓ + A2
Low Cross Strike: A3
Low Sweeping Slice: ↓ + A3
Overhead Strike: ↑ + A3
Hook Swipe Knockdown: A4
Backhand Swipe: ↓ + A4
Charging Overhead: ← + A4
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:
Bloodbath: A1 A4
Treacherous Edge: A3 A4
Kama Fury: ← + A4 ← + A4
Crucified: ← + A4 ← + A2
Bloodlust: A1 A3 A4







Fatality:
BLOOD THIRST
↑, ↑, →, A1



KHAN

1. Movimientos especiales:

Cyrus Stomp: ←, → + A3
Kahn Klap: ←, ↓ + A1

2. Movimientos por estilos:

SHUAI CHIAO

Single Hand Strike: A1
Lunging Palm: ← + A1
Low Wing Strike: ↓ + A1
Uppercut: A2
Shoulder Lunge: → + A2
Crouching Chop: ↓ + A2
Front Snap Kick: A3
Crouching Sweep: ↓ + A3
Rising Knee: A4
Sweep: ← + A4
Low Kick: ↓ + A4
Back Flip: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Bottle Opener: A2 A2
Asylum: A1 A1 A3

WRESTLING

Back Breaker: A1
Shoulder Toss: ← + A1
Rising Neck Strike: ↓ + A1
Strong Hook Punch: A2
Spinning Backfist: ← + A2
Low Jab: ↓ + A2
Straight Kick: A3
Low Kick: ↓ + A3
Front Kick: A4
Low Shin Kick: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Insanity: ← + A2 ← + A2

SUN MOON

Quick Chop: A1
Piercing Low Strike: ↓ + A1
Downward Circling Strike: ← + A1
Twisting Sword: A2
Rising Strike: ↓ + A2
Upward Circling Sword: ← + A2
Gut Strike: A3
Push Strike: → + A3
Cutting Sword: ↓ + A3
Edge Stab: A4
Rising Chop: ↓ + A4
Piercing Strike: AE

KOMBOS:
The Kahn: A1 → + A3
Lost Dragon: A4 → + A3
Setting Sun: ← + A1 ← + A2







Fatality:
LASER SLICER
→, ←, ↓, ↓, A2



SONYA BLADE

1. Movimientos especiales:

Flying Kick: →, → + A3
Kiss of Death: ↓, ← + A4

2. Movimientos por estilos:

KENPO

Knife-Hand Strike: A1
Double Hammer Fist: ↓ + A1
Spinning Elbow Strike: ← + A1
Eye-Gouger: A2
Knife-Hand Chop: ← + A2
Low Punch: ↓ + A2
Standing Upercut: ↑ + A2
Back Kick: A3
Leg Sweep: ← + A3
Low Heel Kick: ↓ + A3
Rising Axe Kick: A4
Shovel Kick: ← + A4
Low Step Punch: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Conscious Mind: A3 A3
Cutting Edge: A1 A3 A3
Big Guns: A1 A1 A4
Warelejose: A1 A1 CE A4 CE

TAE KWON DO

Side Kick: A1
Hook Kick: ← + A1
Double Hammer Fist: ↓ + A1
Downward Axe Kick: A2
Twin Fist Punch: ↓ + A2
Sninning Heel Kick: A3
Rolling Strike: ↓ + A3
Ankle Smash: ← + A3
2-Hit Axe Kick: A4
Nitro Kicks: ← + A4
Spinning Back Kick: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Clearness of Mind: A4 A4
Take Out: ← + A3 A3
Blitzkrieg: ← + A4 CE
Peaceful World: A1 A1 ↓ + A3
Special Forces: A4 ← + A3 A3

KALI STICKS

Straight Snap Strike: A1
Low Snap Strike: ↓ + A1
Overhead Strike: → + A1
Circular Strike: A2
Low Scissors Swipe: ↓ + A2
Low Swinging Strike: A3
Spinning Strike: ← + A3
Low Strike: ↓ + A3
Wrist Snap Strike: A4
Chin Jab: ↓ + A4
Circular Power Strike: ← + A4
Stick Smash: AE

KOMBOS:
Multi-Level Strike: A2 A4 A3
Show-Off: A2 A4 ← + A3
Furious Blows: A4 A2 A4
Live Hand: A4 A2 ← + A3

Fatality:
KISS OF DEATH
←, →, →, ↓, A2









MAVADO

1. Movimientos especiales:

Grapple Hook Strike: →, → + A3
Change Sides Hook: ↓ , ↑ + A2

2. Movimientos por estilos:

LONG FIST

Flat Punch: A1
Knee Strike: ← + A1
Ducking Claw: ↓ + A1
Long Straight Fist: A2
Crane Strike: ← + A2
Low Strike: ↓ + A2
Heel Kick: A3
Ducking Fist: ↓ + A3
Cutkick: A4
Floor Kick: ↓ + A4
Spinning Crane: ← + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Longfist Blast: A1 A1 A2
Forklift: A1 A1 ← + A2

WING CHUNG

Outside Whip Punch: A1
Low Punch: ↓ + A1
Hammerfist: A2
Low Whip jab: ↓ + A2
Sidekick: A3
Shin Kick: ↓ + A3
Front Heel Kick: A4
Sweep Kick: ↓ + A4
Dragon Tongue: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Mavado Surprise: A4 A3
Lin Wan Kuen: A1 A1 A1
Determination: A2 A4 A3
Storm Kicks: A4 A4 A3
Rolling Hands: A1 A2 A4 A3
Red Dragon: A1 A4 A4 A3
Vacío Shadow: A1 A1 ↑ + A1
Control of Power: A1 A2 A4 A4 A3
Chain Saw: A1 A2 A4 CE A4 A2
Sacred Band: A1 A2 A4 CE A4 ← + A3
Downfall: A1 A2 A4 CE A4 ← + A4

HOOK SWORDS

Chest Strike: A1
Low Reverse Blow: ↓ + A1
Downward Hook Strike: A2
Twin Overhead Strike: ← + A2
One Hook Sweep: ↓ + A2
Low High 2-hit: A3
Twin Overhead Slam: ← + A3
Scissors Swipe: ↓ + A3
Stepping Chest Strike: A4
Upward Cross Strike: ↓ + A4
Dual Hook Strike: → + A4
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:
Kabal's Torment: A4 A4 A2
Strength and Balance: A4 A4 ← + A3
Hook N Bash: A4 A4 ← + A4
Blazing Fury: A2 A4 A4 A2
Brutal Revenge: A2 A4 A4 ← + A3
Kabal's Return: A2 A4 A4 ← + A4







Fatality:
KICK THRUST
←, ←, ↑, ↑, A1

JOHNNY CAGE

1. Movimientos especiales:

Forceball: ↓, ← + A1
Shadow Kick: ←, → + A3
Johnny Uppercut: ← + AE

2. Movimientos por estilos:

KARATE

Lunge Punch: A1
Low Hook Punch: ↓ + A1
Side Elbow Punch: ← + A1
Knife Hand Chop: A2
Knife Hammer Strike: → + A2
Low Palm Strike: ↓ + A2
Front Thrust Kick: A3
Low Jabbing Punch: ↓ + A3
Cutting Kick: ↑ + A3
Side Thrust Kick: A4
Low Kick: ↓ + A4
Shin Thrust: ← + A4
Flip Kick: ↑ + A4
Double Flip Kick: ↑ + A4 ↑ + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Smash TV: A2 A4
Bone Breaker: A3 A4
Big Blast: A1 A1 A4
Out Take: A1 A1 CE
The Foot Sword: A3 A3 A3
Cutting Hands: A1 A3 A4
Closing Credits: A1 A1 ← + A1
Chopping Hands: A1 A2 → + A2
Cameo: A1 A2 A3 A4
Prequel: A2 A3 A3 A3
Box Office Smash: A1 A2 A3 A3 A3
Theatrical Release: A1 A1 ↑ + A4
Directors Cut: A1 A1 ↑ + A4 ↑ + A4

JEET KUNE DO

Leading Straight Punch: A1
Hook Fist: ↓ + A1
Knuckle Fist: ← + A1
Duck 'n Jab: A2
Low Knuckle Fist: ↓ + A2
Stepping Snap Kick: A3
Low Punch: ↓ + A3
Side Kick to Knee: ← + A3
Side Kick to Face: A4
Sweeping Kick: ← + A4
Low Kick: ↓ + A4
High Hookin Kick: ↑ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Straight Blast: A1 A1
Spotlight: A2 A2 A4
Runner Up: A2 A2 A3 A3 CE
Sticky Legs: A2 A2 A3 A3 A4
Outer Gate: A2 A2 A3 A3 ← + A4

NUNCHAKU

Reverse Shoulder Swing: A1
Overhand Strike: ← + A1
Bottom Swing: ↓ + A1
Stepping Cross Swing: A2
Cross Bike Strike: ← + A2
Low Knee Strike: ↓ + A2
Underhand Strike: A3
Low Circular Swing: ← + A3
Double Thrust Strike: → + A3
Rising Swing: ↓ + A3
Side Kick: A4
Roundhouse Kick: ← + A4
Low Foot Strike: ↓ + A4
Side Step Swing: AE

KOMBOS:
Gentle Spirit: A1 A1 A3 A3
Flowing Strikes: A1 A1 A1 A1
Living Legend: A1 A1 A2 ← + A2





Fatality:
BRAIN RIPPER
←, →, →, ↓, A2





SUB-ZERO

1. Movimientos especiales:

Freeze: →, A1
Cold Shoulder: ←, →, A1
Ice Shaker: ←, ↓, A2

2. Movimientos por estilos:

SHOTOKAN

Spear Hand Strike: A1
Forward Elbow Strike: ← + A1
Lower Knee Strike: ↓ + A1
Sword Hand Strike: A2
Lower Dual Punch: ↓ + A2
Mountain Punch: ← + A2
Rising Thrust Kick: A3
Side Snap Kick: → + A3
Low Sweep Kick: ↓ + A3
Thrust Kick: A4
Low Double Side Strike: ↓ + A4
Low Shin Kick: ← + A4
Icy Retreat: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

2-Hit Trick: A3 A3
King's Crown: A3 → + A3
Peaceful Mind: A3 ← + A2
Icy Pain: A1 A2 A4
Cloud Hands: A1 A2 ← + A1
Iron Horse: A1 A2 ← + A2
Rock Solid: A1 A2 A4 CE A3
Lin Keiu Storm: A1 A2 A4 CE A2 A3
Zero Below: A1 A2 A4 CE A2 A4
Frozen Frenzy: A1 A2 A4 CE ← + A1
Frosty: A1 A2 A4 CE A2 CE
Thin Ice: A1 A2 A4 CE A2 ← + A2
Unthawed: A1 A2 A4 CE A2 ↑ + A4

DRAGON

Back Knuckle Strike: A1
Ducking Dual Claws: ↓ + A1
Upper Lunge Punch: ← + A1
Sun Fist: A2
Dragon Attack: ← + A2
Uppercut: ↓ + A2
Roundhouse Kick: A3
Low Claw Strike: ↓ + A3
Front Stomp Kick: A4
Wheel Turning Kick: ↑ + A4
Mid Claw Swipe: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + CE

KOMBOS:

Tiger in Cave: A4 ← + A4
Yielding Fire: A2 A3
Ice Pop: A1 A1 A2
Dragon Dance: A1 ← + A1
Silent Dragon: A1 A2 A3
Dragon Plays w/ 7 Stars: A1 A2 A4
Ice Maker: A1 A2 CE
3-Hit Claws: A1 A2 ← + A2 A1 A2
Twist of the Tiger: A1 A2 ↑ + A4

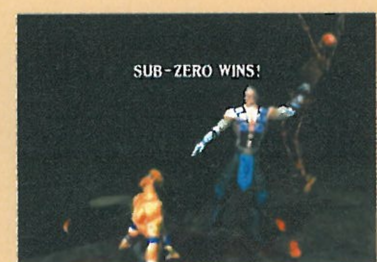
KORI BLADE

Overhead Swing: A1
Ducking Moon: ↓ + A1
Spinning Slash: ← + A1
Overhead Smash: ↑ + A1
Blade Lunge: A2
Straight Stab: ↓ + A2
Close Swipe: ← + A2
Stomp Kick: A3
Downwards Stab: ↓ + A3
Back Kick: A4
Sweep Kick: ← + A4
Twisting Blade: ↓ + A4
Impale: CE

KOMBOS:

Cut Up: A4 A4
Bitter Blade: A1 ← + A1





Fatality:
SKELETON RIP
←, →, →, ↓, A3



KANO

1. Movimientos especiales:

Eye Laser: →, → + A2
Cannonball: ←, → + A1

2. Movimientos por estilos:

XING YI

Straight Punch: A1
Power Fist: ← + A1
Low Palm Strike: ↓ + A1
Axe Strike: A2
Eagle Strike: ↓ + A2
Tiger Strike: → + A2
Front Snap Kick: A3
Low Elbow Strike: ↓ + A3
Rising Knee: A4
Hopping Back Kick: ← + A4
Toe Strike: ↓ + A4
Lifting High Kick: ↑ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Sure Fire: A4 A2
Casualty: A4 A3
Seek and Destroy: A1 A1 A4 A3
Dead Zone: A1 A1 ↑ + A4
Backlash: A1 A1 ← + A4
Minimum Damage: A1 A1 A2
Maximum Damage: A1 A1 A2 CE
Honor and Disgrace: A2 ← + A1
Three Powers: A1 A1 A2 ← + A1
Assualt and Battery: A1 A1 A4 A2

AIKIDO

Heaven and Earth Throw: A1
Low Frontal Punch: ↓ + A1
Breath-Power Throw: A2
Low Toe Kick: ↓ + A2
Side Kick: A3
Crescent Kick: ← + A3
Low Side Kick: ↓ + A3
Frontal Kick: A4
Knee Kick: ← + A4
Low Step Kick: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

2-hit Doom: A4 ← + A3
Underdog: A4 A4 A3
Total Karnage: A4 A4 ← + A3
Destroyer: A4 A3 CE ← + A2
Killing Time: A4 A4 A3 CE ← + A2

BUTTERFLY

Jut Do: A1
Piercing Low Strike: ↓ + A1
Downward Circling Sword: ← + A1
Biu Do: A2
Push Strike: ↓ + A2
Cutting Sword: ← + A2
Pek Do: A3
Rising Chop: → + A3

KOMBOS:

Cutthroat: A1 → + A3
Ear to Ear: ← + A1 ← + A2
Lost Dragon: A4 → + A3







Fatality:
OPEN HEART SUGERY
→, ↑, ↑, ↓, A1



RAIDEN

1. Movimientos especiales:

Shocker: →,→ + A1
Lightning Dash: → ,→+ A4
Lightning Bolt: ↓ , ← + A1

2. Movimientos por estilos:

NAN CHUAN

Lightning Jab: A1
Low Double Palm Strike: ↓ + A1
Uppercut: ← + A1
Backfist Chop: A2
Low Elbow Strike: ↓ + A2
Thunder Chop: ← + A2
Dual Thunder Palms: → + A2
Stepping Snap Kick: A3
Shin Strike: ↓ + A3
Hook Leg Knockdown: ← + A3
Hop Side Kick: A4
Low Chin Strike: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Thunder Clap: A2 A3
Electric Strike: A2 ← + A1
The Middle Way: A2 ← + A2
Knowledge and Skill: A1 A1 A3
Butterfly Palms: A1 A1 ← + A2
Finishing Touch: A1 A1 A2 A3
Natural Way: A1 A1 A2 ← + A2
Wake the Dead: A1 A1 A2 ← + A1
Power Bolts: A1 A1 A2 CE A1 ← + A1
Out of Order: A1 A1 A2 CE A1 A3 A4
Black Thunder: A1 A1 A2 CE A1 A3 CE A4 A4
Sparky: A1 A1 A2 CE A1 A3 CE A4 ← + A4



JUJUSTSU

Open Hand Strike: A1
Bearhand Chop: ← + A1
Low Palm Strike: ↓ + A1
Bent Wrist Strike: A2
Thunder God Palm: → + A2
Diagonal Fist: ↓ + A2
Front Snap Kick: A3
Sweep: ← + A3
Back Sweep: ↓ + A3
Front Thrusting Kick: A4
Front Sweep: ↓ + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Heavenly Strikes: A3 A4
Essence of Strength: A1 A1 A3 A4
Thunder God Fists: A1 A1 ← + A1
Fireworks: A1 A1 A3 CE A4 A4
Chain Lightning: A1 A1 A3 CE A4 ← + A4

STAFF

Overhead Strike: A1
Reverse Side Strike: ← + A1
Low One Handed Poke: ↓ + A1
Upward Strike: A2
Low Strike: ↓ + A2
Leaping Strike: A3
Sweeping Strike: ↓ + A3
One Handed Poke: ← + A3
Reverse Thrust: A4
Staff Blast: ↑ + A4
Sweeping Swing: ↓ + A4
2-Hit Swing: AE

KOMBOS:
Catching A Butterfly: A4 A4 A4
Dragon Wid: A4 A4 ← + A4

Fatality:
ELECTROCUTION
←,→,→,→, A3



MOKAP

1. Movimientos especiales:

Fireball: ←, → + A1
Flip Kick: ↓ , ← + A4
Charge Punch: ↓ , → + A3

2. Movimientos por estilos:

KARATE

Lunge Punch: A1
Low Hook Punch: ↓ + A1
Side Elbow Punch: ← + A1
Knife Hand Chop: A2
Knife Hammer Strike: → + A2
Low Palm Strike: ↓ + A2
Front Thrust Kick: A3
Low Jabbing Punch: ↓ + A3
Cutting Kick: ↑ + A3
Side Thrust Kick: A4
Low Kick: ↓ + A4
Shin Thrust: ← + A4
Flip Kick: ↑ + A4
Double Flip Kick: ↑ + A4 ↑ + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Smash TV: A2 A4
Bone Breaker: A3 A4
Big Blast: A1 A1 A4
The Foot Sword: A3 A3 A3
Cutting Hands: A2 A3 A4
Closing Credits: A1 A1 ← + A1
Chopping Hands: A1 A2 → + A2
Cameo: A1 A2 A3 A4
Prequel: A2 A3 A3 A3
Box Office Smash: A1 A2 A3 A3 A3
Theatrical Release: A1 A1 ↑ + A4
Directors Cut: A1 A1 ↑ + A4 ↑ + A4
Acoustic: A1 A1 CE A2 CE A4
Mechanical: A1 A2 CE A2 CE A3
Optical: A1 A2 CE A2 A2 ← + A1
Magnetc: A1 A2 CE A2 CE A1 A1





TAI CHI

Palm Strike: A1
Rising Spade Hand: ← + A1
Pushing Hands: → + A1
Dual Fist Strike: ↓ + A1
Chopping Strike: A2
Quick Uppercut: ← + A2
Rising Uppercut: ↓ + A2
Straight Kick: A3
Low Lean Kick: ↓ + A3
Spinning Roundhouse: A4
Low Spin Kick: ↓ + A4
Standing Sweep: ← + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Vacío and Full: A1 A1
Blind Justice: ← + A2 A3
Play by Ear: A2 A2 A2 A3
Dark Fists: A2 A2 A2 A1 A1
Fading Light: A2 A2 A2 ← + A1
Temple of Heaven: A2 A2 A3
Cutting the Roots: A2 A2 CE A4
5 Poison Hands: A2 A2 CE A1 A1

TAE KWON DO

Side Kick: A1
Hook Kick: ← + A1
Double Hammer Fist: ↓ + A1
Downward Axe Kick: A2
Twin Fist Punch: ↓ + A2
Sninning Heel Kick: A3
Rolling Strike: ↓ + A3
Ankle Smash: ← + A3
2-Hit Axe Kick: A4
Nitro Kicks: ← + A4
Spinning Back Kick: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Clearness of Mind: A4 A4
Take Out: ← + A3 A3
Peaceful Wind: A1 A1 ↓ + A3
Special Forces: A4 ← + A3 A3

Sin fatality





CYRAX

1. Movimientos especiales:

Detonator: ←, → + A1 (lejos)
→, ← + A1 (cerca)
Spinkicks: ↓, ← + A3
Slice and Dice: ←, → + A4

2. Movimientos por estilos:

NINJITSU

Straight Strike: A1
Ninja Strike: ← + A1
Low Punch: ↓ + A1
Strong Elbow: A2
Double Fist Strike: ↑ + A2
Low Palm Strike: ↓ + A2
Spinning Back Kick: A3
Shin Kick: ← + A3
Low Kick: ↓ + A3
Front Kick: A4
Ducking Mid Kick: ↓ + A4
Back Flip: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Ninja Strikes: A1 A1 A1
Stealth Blast: A1 A1 A2
Cyborg Strikes: A1 A1 ← + A1
Yellow Doom: A1 A1 A3
Full Gore: A1 A1 ↑ + A2
Pain Killer: A1 A1 ← + A1 CE





SAMBO

Quick Jab: A1
Hammerfist Strike: ← + A1
Low Hook Punch: ↓ + A1
Shoulder Toss: A2
Straight Chop: ↑ + A2
Rising Fist: ↓ + A2
Backward Elbow: ← + A2
Roundhouse: A3
Low Fist Strike: ↓ + A3
Big Leg: A4
Low Shin Kick: ↓ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
3 Step Rush: A1 A1 A1
Quicksand: A1 A1 A4
Ketchup: A1 A1 ← + A1
Mustard: A1 A1 ← + A2
LK9T9: ← + A2 → + A2 CE
Oil Leak: ← + A2 → + A2 ↑ + A2
LK4D4: A1 A1 ← + A2 → + A2 CE
Self Destruct: A1 A1 ← + A2 → + A2 ↑ + A2

PULSE BLADE

Cutting Blade: A1
Sweeping Edge: ← + A1
Stomping Blade: ↑ + A1
Downward Blade: ↓ + A1
Circling Swipe: A2
Lifting Blade: ← + A2
Low 2-hit Srtrike: ↓ + A2
Back Kick: A3
Sweep Kick: ← + A3
Twisting Edge: ↓ + A3
Knee Strike: A4
Thrusting Sword: ↓ + A4
Impale: AE

Fatality:
CLAW SMASHER
→, →, ↑, A2

KUNG LAO

1. Movimientos especiales:

Hat Throw: ←, → + A1
Whirlwind Kicks: ↓, ← + A4

2. Movimientos por estilos:

MANTIS

Drilling Punch: A1
Low Thrusting Palm: ↓ + A1
Power Forcing Fist: A2
Double Mantis Strike: ← + A2
Sweeping Punch: ↓ + A2
Leg Sprouting Kick: A3
Ward Off Punch: ↓ + A3
Toppling Kick: ← + A3
Chest Piercing Kick: A4
Seven Star Hit: ↓ + A4
Leg Squatting Kick: ← + A4
Single Leg Soaring Kick: ↑ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Lotus Petals: A3 A3
18 Elders: A1 A1 A1
Natural Death: A1 A1 A2 A4
Cave Mantis: A1 A1 A3 A3
Five Blessings: A1 A1 A2 ← + A2
Deadly Insect: A1 A1 A1 CE A4 A3
White Lotus: A1 A1 A1 CE A2 A4 A3
Peaceful Life: A1 A1 A1 CE A4 A4 CE
Teachers Pet: A1 A1 A1 CE A4 A4 → + A2

SHAOLIN FIST

Buddha Fist: A1
Low Axe Palm: ↓ + A1
Attack the Heart: ← + A1
Curved Hook Punch: A2
Palm Heel Strike: ↓ + A2





Backfist Strike: ← + A2
Fore Knuckle Fist: → + A2
Roundhouse Strike: A3
Low Back Fist: ↓ + A3
Front Kick: A4
Low Knuckle Punch: ↓ + A4
Sweeping Blade Kick: ← + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Double Kicks: A4 A3
Shaolin Faith: A4 → + A2
Shout of Spirit: A1 A4 A3
Rushing Buddha: A2 A4 A3
Enlightenment: A1 A4 A4 A3
Shaolin Beat Down: A1 A2 A4 A3
Pins and Needles: A1 A4 A4 CE
Hurricane: A1 A4 A4 → + A2

BROADSWORD

Crosscutting Slash: A1
Twisting Body Stike: → + A1
Piercing Low Lunge: ↓ + A1
Crushing Side Slash: A2
Overhead Strike: ↓ + A2
Gut Ripping Stab: A3
Rising Slash: ← + A3
Low Stab: ↓ + A3
Half Moom Slash: A4
Full Moon Strike: → + A4
Spinning Low Slash: ↓ + A4

KOMBOS:
Sharpen the Mind: A2 A1
Clouds Over Head: A2 A2
Tiger Leaps Suddenly: A2 → + A1
Onslaught: A4 ↓ + A4
Rise and Shine: A4 → + A1
Dao Strikes: A2 A4 ↓ + A4
Phoenix Trail: A2 A4 → + A1

Fatality:
SPLITTING HEADACHE
↓, ↑, ←, A3



FROST

1. Movimientos especiales:

Slide: ↓, → + A4
Ground Ice: ↓, ← + A3

2. Movimientos por estilos:

TONG BEI

Cold Strike: A1
Falling Strike: ↓ + A1
Corkscrew Strike: ← + A1
Ice Crusher: ↑ + A1
Slapping Palm: A2
Low Rising Strike: ↓ + A2
Icy Maul: ← + A2
Northern Lights: ↑ + A2
Cutting Gut Kick: A3
Low Roundhouse: ← + A3
Power Kick: ↑ + A3
Low Poke: ↓ + A3
Frosty Kick: A4
Winter Winds: ↑ + A4
Thrusting Low Kick: ← + A4
Frozen Elbow: ↓ + A4
Back Flip: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Shiver: A1 A2
Spring and Autumn: A1 A3
Chills: A1 A1 ← + A2
Harmony: A2 A2 ↑ + A2
Crazy Monkey: A1 A1 A2 ↑ + A4
Tong Bei Fury: A1 A1 A2 A2 ↑ + A2
Freezer Burn: A1 A1 A2 A2 CE A4 A3
Blizzard: A1 A1 A2 A2 CE A4 A1 A2
Iceberg: A1 A1 A2 A2 CE A4 ↑ + A3
Ice Fall: A1 A1 A2 A2 CE A4 → + A1
Snowball: A1 A1 A2 A2 CE A4 A1 A1 ↑ + A3
Frostbitten: A1 A1 A2 A2 CE A4 A1 A1 CE A1 A1 A1





YUAN YANG

Open Hand Strike: A1
Strong Fist: → + A1
Upward Strike: ↓ + A1
Dual Duck Strike: A2
Low Winged Strike: ↓ + A2
Thrusting Roundhouse: A3
Grounded Duck: ↓ + A3
Lifting Head Duck: ↑ + A3
Duck Leg Strike: A4
Tripping Strike: ← + A4
Sweep Kick: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Mandarin Duck Fists: A1 A2
Deadly Decoy: A4 A4 A3
Ice Cold: A4 A4 A1 A2
Mandaring Duck Legs: A4 A4 ↑ + A3
Waterfall: A4 A4 → + A1
Deceptive Step: A1 A1 ↑ + A3
Ugly Duckling: A4 A4 A1 A1 ↑ + A3
Frigid Frenzy: A1 A1 CE A1 A1 A1
Snowflake: A4 A4 A1 A1 CE A1 A1 A1

DAGGERS

Gut Stab: A1
Stamping Blade: ↑ + A1
Low Stagger: ← + A1
Low Strike: ↓ + A1
Dual Lunge: A2
Lifting Dagger: ← + A2
Low Stab: ↓ + A2
Side Kick: A3
Low Chop: ↓ + A3
Pop Kick: A4
Low Moon Strike: ↓ + A4
Impale: AE

KOMBOS:

Frozen Storm: A1 A1 A1 A1
Cold Feet: A3 A3 A3

Fatality:
FREEZE SHATTER
→, ←, ↑, ↓, A1



BLIND KENSHI

1. Movimientos especiales:

Telekinetic Toss: ↓, ← + A4
Telekinetic Push: →, → + A2
Telekinetic Slam: →, ↓, → + A4

2. Movimientos por estilos:

TAI CHI

Palm Strike: A1
Rising Spade Hand: ← + A1
Pushing Hands: → + A1
Dual Fist Strike: ↓ + A1
Chopping Strike: A2
Quick Uppercut: ← + A2
Rising Uppercut: ↓ + A2
Straight Kick: A3
Low Lean Kick: ↓ + A3
Spinning Roundhouse: A4
Low Spin Kick: ↓ + A4
Standing Sweep: ← + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Vacio and Full: A1 A1
Blind Justice: ← + A2 A3
Play by Ear: A2 A2 A2 A3
Dark Fists: A2 A2 A2 A1 A1
Fading Light: A2 A2 A2 ← + A1





Nightfall: A2 A2 A2 CE A1 A3
Out of Sight: A2 A2 A2 CE A1 CE
See No Evil: A2 A2 A2 CE A1 ← + A3

SAN SHAO

Hook Punch: A1
Long Range Fist: ← + A1
Low Jab: ↓ + A1
Face Strike: A2
Knee Knocker: → + A2
Rising Elbow: ↓ + A2
Side Kick: A3
Low Sweep: ↓ + A3
Propelling Hook Kick: ← + A3
Rising Toe Kick: → + A3
Snapping Roundhouse: A4
Spinning Roundhouse: ← + A4
Shin Kick: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Don't Blink: A4 A4
Natural Way: A2 A1 A3
Cerca Sight: A2 A1 CE
All Ears: A2 A1 ← + A3

KATANA

Spinning Slash: A1
Upward Slash: ↓ + A1
Reverse Stab: A2
Edge Slash: ↓ + A2
Rising Slash: A3
Charging Slash: → + A3
Piercing Blade: ↓ + A3
Crescent Blade Strike: A4
Sweeping Blade: ↓ + A4
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:

Day Break: A1 A2
Rising Dragon: A1 A3
Blind Slice: A4 A3
Moon Strike: A4 A4
Edge of Pain: A4 A1 A1 A3

Fatality:
TELEKINETIC CRUSH
→, ←, →, ↓, A3





KITANA

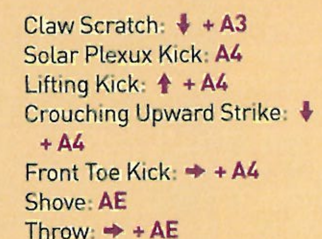
1. Movimientos especiales:

Pretty Kick: ↑ + A3
Fan Lift: ←, → + A1

2. Movimientos por estilos:

EAGLE CLAW

Mid Eagle Claw: A1
Low Eagle Claw: ↓ + A1
High Eagle Claw: ← + A1
Side Finger Jab: A2
Sidestep Claw: ↑ + A2
Low Claw Swipe: ↓ + A2
Double Eagle Claw: → + A2
Side Heel Kick: A3
Chyun Teui: ← + A3



Claw Scratch: ↓ + A3
Solar Plexux Kick: A4
Lifting Kick: ↑ + A4
Crouching Upward Strike: ↓ + A4
Front Toe Kick: → + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Shooting Star: A4 A3
Walking Fists: A2 A1
Grounded: A4 ← + A4
Lipstick: A4 ← + A1
Pucker Up: A4 ↑ + A4
Broken Talon: A1 A4 A3
Tiny Bubbles: A4 A4 A3
Splitting Bone: A4 A3 ← + A3
Up and Away: A1 A4 ↑ + A4





Down Boy: A1 A4 ← + A4
Faceplant: A1 A4 ← + A1
Back Off: A4 A4 → + A2
Ill Eagle: A1 A4 A4 → + A2
Lost Love: A4 A4 CE A3 → + A3 CE
Baguash: A1 A4 A4 CE A3 → + A3 CE

BA GUA

Ox Tongue Palm Strike: A1
Dragon Palm Strike: ↓ + A1
Snake's Trail: ← + A1
Hooking Strike: A2
Spear Hand Thrust: ← + A2
Low Snapping Palm: ↓ + A2
Spinning Force Palm: A3
Hammer Palm Strike: → + A3
Low Lifting Palm: ↓ + A3
Stepping Side Kick: A4
Swinging Sweep: ← + A4
Horse Kick: ↑ + A4
Low Upward Palm: ↓ + A4
Back Flip: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

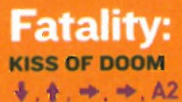
Art of Overkill: A1 A3 → + A3
Four Dragons: A1 A3 → + A3 CE

STEEL FAN

Hooking fan: A1
Chest Strike: → + A1
Low Swipe: ↓ + A1
Fan Swipe: A2
Sky Strike: ← + A2
Fan Smash: → + A2
Low Stab: ↓ + A2
Piercing Kick: A3
Downward Strike: ↓ + A3
Neck Thrust: A4
Low Poke: ← + A4
Upward Strike: ↓ + A4
Impale: ← + AE
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:

Princess Blast: A3 A3
Kirin Smash: A3 → + A1
Bootlicker: A2 A2 A2
Forgotten: A1 A1 ← + A2
Royal Pain: A2 A2 → + A1
Forever: A2 A2 A2 → + A2
Edenian Rush: A2 A2 A2 ← + A4



Fatality:
KISS OF DOOM
↓, ↑, →, →, A2

REPTILE

1. Movimientos especiales:

Lizard Ball: →, ↓ + A4
Acid Spit: ←, → + A1

2. Movimientos por estilos:

HUNG GAR

Scraching Claw: A1
Low Paw Attack: ↓ + A1
Double Claw Strike: ← + A1
Chameleon Palm: A2
Low Claw Strike: ↓ + A2
Dual Claw Strike: A3

Forward Strike: ↓ + A3
Lizard Smash: ← + A3
Low Snap Kick: A4
Mid Roundhouse Kick: ↓ + A4
Spinning Roundhouse Kick: ← + A4
Hook Sweep Kick: → + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Lazy Lizard: A1 A2
Internal Strikes: A3 A2
Wise Tiger: A1 A3 A2
Iron Thread: A1 A3 A4 ← + A1
Matriach: A1 A3 A4 CE A1 A3
Evolution: A1 A3 A4 CE A1 A1





Zaterrorize: A1 A3 A4 CE A1 + A2 CE

CRAB

Upward Elbow Strike: A1
Spinning Elbow Strike: ← + A1
Low Punch: ↓ + A1
Ridge hand Swipe: A2
Dual Uppercut: ← + A2
Low Dual Uppercut: ↓ + A2
Spinning Back Kick: A3
Hooking Sweep: ← + A3
Low Snap Punch: ↓ + A3
Mid Hook Kick: A4
Low Hook Kick: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Boiling Water: ← + A1 A3
Crab Crawls on Sand: A1 A1 A3
Claws of Fury: A1 A1 A1
Reptilian Rage: A1 A 1 ← + A2

KIREHASHI

Downward Slash: A1
Circular Swing: ← + A1
The Cutter: ↑ + A1
Low Lunge: ↓ + A1
Side Slash: A2
Spinning Slash: ← + A2
Blade Chop: ↓ + A2
Upward Slash: A3
Low Swipe: ← + A3
Low Poke: ↓ + A3
Mid Lunge: A4
Blade Smash: ← + A4
Spinning Blade: ↓ + A4
Impale: AE

KOMBOS:

Dead End: A2 A2
Reptilian Slice: A3 A3
Shredder: ← + A2 ← + A2
Rip Tore: A1 ← + A2 ← + A2

Fatality:
ACIDIC SHOWER
↑, ↑, ↑, →, A3



DRAHMIN

1. Movimientos especiales:

Ball-O-Flies: ←, → + A2
Propeller Clock: →, → + A2
Supper Uppercut: ↓, ← + A1
Ground Smash: ←, ↓ + A4

2. Movimientos por estilos:

NETHERREALM

Big Whack: A1
Low Swipe: ↓ + A1
Gut Smash: A2
Low Strike: ↓ + A2
Straight Kick: A3
Back Kick: ← + A3
Rising Blast: ↓ + A3
Hooking Kick: A4
Low Kick: ↓ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

ONI

Iron Lunge: A1
Low Swipe: ↓ + A1
Smashing Iron: ← + A1
Crushing Chop: A2
Low Strike: ↓ + A2
Frontal Kick: A3
Sweep: ← + A3
Rising Blast: ↓ + A3
Side Kick: A4
Low Kick: ↓ + A4
Shove: AE
Throw: → + AE

IRON CLUB

Head Smash: A1
Leaping Smash: ↑ + A1
Mid Swipe: ↓ + A1
Uppercut: A2
Doom Chop: ← + A2
Low Strike: ↓ + A2
Iron Strike: A3
Iron Sweep: ← + A3
Rising Blast: ↓ + A3
Neck jab: A4
Power Swipe: ← + A4
Low Kick: ↓ + A4
Neijin: AE
Throw: → + AE







Fatality:
IRON BASH
←, →, →, ↓, A3



SHANG TSUNG

1. Movimientos especiales:

Straight Fireball - 3D Fireballs:
←, → + A1 (cerca)
→, ← + A1 (lejos)
Soul Steal: ↓, ← + A3

2. Movimientos por estilos:

SNAKE

Bai She Tu Xin: A1
Cross Fang: ← + A1
Low Palm: ↓ + A1
Viper Strike: A2
Gut Buster: ← + A2
Twin Fang: A3
Qing She Chu Dong: ↑ + A2
High Snap Kick: A3
Twin Cobra: A4
Mid Kick: A4
Quick Bite: ↓ + A4
Eagle Pecking: ← + A4
Back Flip: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Spiritual Snake Trail: A2 A3
Blinding Strike: A2 ← + A1
Soul Catcher: A2 ← + A4
Serpent Touch: A4 ← + A4
Thrusting Fang: A1 A1 A1
Rattle Snake: A1 A1 A3
Hissing Strikes: A1 A1 A2 A3
Cold Blooded: A1 A1 A2 AE
Poisonous Snake: A1 A1 A2 A2
Lethal Venom: A1 A1 A2 ← + A4
Snake Eyes: A1 A1 A2 ← + A1
Cobra Revenge: A1 A1 A4 ← + A4

CRANE

Chin Punch: A1
Crane Neck: ↓ + A1
Crane Wing: A2
Strong Knee: ← + A2
Back Fist: ↓ + A2
Flapping Wing: A3
Hop Sidekick: ← + A3
Low Peck: ↓ + A3
Spinning Sidekick: A4
Spinning Crane Kick: ↑ + A4
Sweeping Crane: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:
Crazy Wings: A3 A3 A2
3-Hit Wings: A3 A3 A3
Sidewinder: A3 A3 A4
Triple Chin Punch: A1 A1 A1
Death Bed: A1 A1 A1 CE
Raging Beak: A1 A1 A1 ↑ + A4
Final Withdrawl: A3 A3 A3 A1 A1 A1 CE
Hunt Down: A3 A3 A3 A1 A.1 A1 ↑ + A4

STRAIGHT SWORD

Front Swipe: A1
Lifting Swing: ↑ + A1
Shin Slash: ↓ + A1
Rising Slice: A2
Lunge: → + A2
Low 2-Hit Swipe: ↓ + A2
Back Hand Lunge: ↑ + A2
Foot Sword: A3
Cross Strike: ← + A3
Chest Slice: ↓ + A3
Spinning Slice: A4
Low Stab: ← + A4
Sweeping Stike: ↓ + A4
Impale: AE

KOMBOS:
Deadly Blade: A1 A1
Ancient Strike: A4 A2
Soul Sucker: → + A2 A1
Pain: A3 ← + A3
Master's Edge: A4 A2 A3 ← + A3

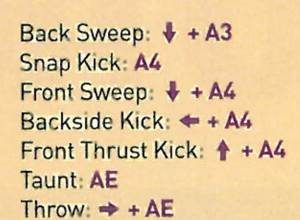




Fatality:
SOUL CONSUME
↑, ↓, ↑, ↓, A2



BLAZE



1. Movimientos especiales:

Flame Ball: ←, ← + A1
Flame Uppercut: ←, ↓, ← + A2
Flame Charge: ↓ ,→ + A3

2. Movimientos por estilos:

HAPKIDO

Back Hand Strike: A1
Face Strike: ← + A1
Twisting Fist: ↓ + A1
Neck Chop: A2
Open Palm: ↓ + A2
Axe Kick: A3
Knee Knockdown: → + A3
Hop Sweep: ← + A3
Back Sweep: ↓ + A3
Snap Kick: A4
Front Sweep: ↓ + A4
Backside Kick: ← + A4
Front Thrust Kick: ↑ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Flowing Water: A2 A2 A1
Inner Power: A2 A2 A4
Spectre Blast: A3 ← + A1
Lethal Legs: A4 ← + A4
Liftoff: A4 ↑ + A4
Burning Soul: A2 A3 ↑ + A4
Sinking Leaf: → + A3 ← + A3
Doombringer: A2 A3 ← + A1
Firefly: A2 A3 CE A2 A4
Fever: A2 A3 CE A2 A3 A3 A4
Heat Stroke: A2 A3 CE A2 A3 A3 ← + A4
Wildfire: A2 A3 CE A2 A3 A3 CE

JEET KUNE DO

Leading Straight Punch: A1
Hook Fist: ↓ + A1
Knuckle Fist: ← + A1
Duck 'n Jab: A2
Low Knuckle Fist: ↓ + A2
Stepping Snap Kick: A3
Low Punch: ↓ + A3
Side Kick to Knee: ← + A3
Side Kick to Face: A4
Sweeping Kick: ← + A4
Low Kick: ↓ + A4
High Hookin Kick: ↑ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Straight Blast: A1 A1
Spotlight: A2 A2 A4
Sticky Legs: A2 A2 A3 A3 A4
Outer Gate: A2 A2 A3 A3 ← + A4
Arson: A2 A2 A3 A3 ← + A3
Burnout: A2 A2 A3 A3 CE

XING YI

Straight Punch: A1
Power Fist: ← + A1
Low Palm Strike: ↓ + A1
Axe Strike: A2
Eagle Strike: ↓ + A2
Tiger Strike: → + A2
Front Snap Kick: A3
Low Elbow Strike: ↓ + A3
Rising Knee: A4
Hopping Back Kick: ← + A4
Toe Strike: ↓ + A4
Lifting High Kick: ↑ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Sure Fire: A4 A2
Casualty: A4 A3
Seek and Destroy: A1 A1 A4 A3
Dead Zone: A1 A1 ↑ + A4
Backlash: A1 A1 ← + A4
Honor and Disgrace: A2 ← + A1
Three Powers: A1 A1 A2 ← + A1
Assualt and Battery: A1 A1 A4 A3





Sin fatality



JAX BRIGGS

1. Movimientos especiales:

Ground Pound: →, →, ↓ + A3
Machine Gun: ←,→ + A4
Piston Punch: ↓ ,→ + A1

2. Movimientos por estilos:

MUAY THAI

Swing Punch: A1
Spinning Strike: ← + A1
Cutting up Elbow: ↓ + A1
Straight Punch: A2
Hooking Punch: ← + A2
Low Swing Punch: ↓ + A2
Lejosewell Knee: A3
Roundhouse: ↑ + A3
Lower Knee: ↓ + A3
Forward Foot Push: A4
Pecking Kick: ↓ + A4
Taunt: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

Get Some Sucka: ← + A1 A2
What You Get: A2 A2 A4
Rush N Hook: A2 A2 A1
Boot Kamp: A3 A3 A4
Im Gonna Get Ya: A2 A2 ↑ + A3
Jax Special: A2 A2 ← + A1 A2
Ballistic Wind: A2 A2 A3 A3 A4
In Your Face: A2 A2 CE A4 A3
Insertion: A2 A2 CE A4 ← + A4
Damage Control: A2 A2 CE A4 CE A4

JUDO

Suplex: A1
Thrusting Palms: ← + A1
Rising Double Fist: ↓ + A1
Leg Trip Throw: A2
Standing Uppercut: ← + A2
Gut Punch: ↓ + A2
Back Kick: A3
Backward Spin Kick: ← + A3
Low Sweep: ↓ + A3
Side Snap Kick: A4
Wheel Kick: ← + A4
Low Kick: ↓ + A4
Reversal: AE
Throw: → + AE

KOMBOS:

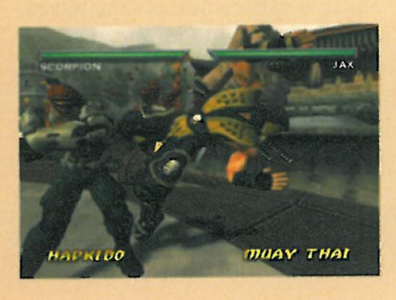
Groundwork: A4 A4 A3
Metal Fury: A4 A4 ← + A4
No-Mans Land: A4 A4 CE A4

TONFA

Spear Hand: A1
Low Double Strike: ↓ + A1
Downward Strike: → + A1
Scissor Sweep: A2
Scissor Strike: ↓ + A2
Uppercut Strike: A3
Dashing Strike: ↓ + A3
Roundhouse Elbow Strike: → + A3
Low Back Hand: A4
Tonfa Sweep: ↓ + A4
Sidestep Swing: AE

KOMBOS:

Stand-Down: A4 A4







Fatality:
HEAD STOMP
↓, →, →, ↓, A2

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Este mes, para abrir la sección, me curré un autorretrato, y me ha quedado tan molón que os lo he puesto en lugar de mi foto de siempre (que ya estaréis cansados de verla). ¡Vamos a contestar unas pocas cartitas!

Los futuros «Final Fantasy»

¿Qué pasa, Yen? Antes de nada, me gustaría felicitarte por esa pedazo de revista, sobretodo por esta sección. Tengo una PlayStation 2 y quisiera que me respondieras a unas preguntas:

He oído que puede que Square llegue en PlayStation 2 hasta «Final Fantasy XIII». ¿Sabes algo al respecto que puedas contarme?

Sí, ya dijimos hace un par de meses que Yoichi Wada, el presidente de Square, confesó que es seguro que habrá un «Final Fantasy XIII», pero todavía no lo han empezado, porque están en plena "faena" con «Final XII».

¿Saldrá para PlayStation 2 una tercera parte del magnífico survival horror «Parasite Eve»?

De momento no hay nada.

¿Sabes si los creadores de la saga «Oddworld» sacarán algún otro juego para PlayStation 2, como anteriormente hicieron con los «Abe's Oddysee» y «Abe's Exoddus» para PlayStation?

Teóricamente la saga constaría de cinco capítulos, pero después del escaso éxito que parece haber tenido «Munch's Oddysee» en Xbox, no veo yo muy claro que vaya a seguir adelante...

¿Para cuándo llegarán «Final Fantasy X-2», «Silent Hill 3» y «Resident Evil Online»?

El primero es posible que salga en verano; el segundo sale en verano en EE.UU., así que aquí llegará en noviembre o diciembre; y «Resident Online»... bueno, en Japón saldrá en verano, en EE.UU. después del mismo, y aquí.. final de año si hay suerte.

¿Cuál me recomiendas, «Project Zero» o «Silent Hill 3»?

El segundo, aunque «Project Zero» es una gran opción mientras esperas a que llegue aquí.

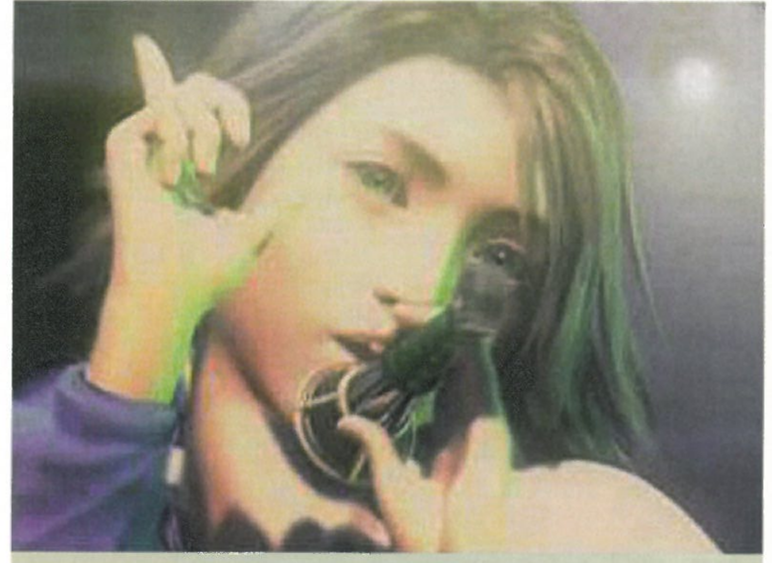
¿«Kingdom Hearts» viene a durar más o menos las mismas horas que «Final Fantasy X», con todos los secretos y todo?

Pues... sí. Bueno, a mí me duró un poquito menos, pero andan bastante parejos: unas 30 horas.

El DVD de regalo de GameCube que disteis estuvo realmente bien, ¿pero para cuándo uno de PlayStation 2? Es que os estáis olvidando un poco de ella...

Es que esas iniciativas no sólo dependen de nosotros (¡qué más quisiéramos que daros regalos tan alucinantes todos los meses!), sino también de las propias compañías, que son las que mueven el asunto. ¡A ver si conseguimos que se estiren más!

Vivi Onitier (Sevilla)



FINAL FANTASY X-2 Esta "pseudo-secuela" del conocido juego de rol de PS2 está levantando mucha expectación. Las últimas imágenes muestran a Yuna, su protagonista, cantando en un vídeo musical. ¿Qué más sorpresas incluirá?

¿La pregunta del mes?

¿Llegará «Animal Crossing» para GameCube a Europa?

¡Hola Yen! Últimamente he leído en Internet sobre un juego de GC llamado «Animal Crossing». Al parecer, es muy revolucionario a nivel de jugabilidad y concepto de juego, pero por lo visto muy probablemente no llegue a Europa. ¿Es eso cierto?

Hace poco leí una entrevista con David Tomlinson, de Nintendo Europa, en la que explicaba que habían decidido sacarlo sólo en América para ver qué éxito tenía fuera de Japón, y trataron de compensar la pérdida en Europa con «Doshin the Giant», (que no salió en América). Pero parece que la cosa ha cuajado, y el propio Tomlinson reconoció que, en estos momentos, están haciendo las primeras pruebas con una versión PAL de «Animal Crossing», de modo que aún no podía hablar de fechas. ¡Habrá que esperar a tener la confirmación oficial!

Pedro Munitis (e-mail)

Lanzamientos de GameCube

Hola Yen, mi nombre es José Carlos, tengo 17 años y poseo una Gamecube, una GBA, una Dreamcast y algunas preguntas que espero que me resuelvas:

Si tuviera que elegir el mejor juego de la historia, elegiría sin duda la saga «Shenmue»; por eso, me gustaría que contaras los últimos datos que tengas sobre esta saga: posibilidad de conversión a mi consola (GameCube), desarrollo de la tercera entrega, los rumores de cancelación...

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

En una entrevista reciente, Shin Ishikawa (miembro de AM2 y programador de la saga), dejó entrever que, finalmente, «Shenmue III» no será una película, y que el único sitio en el que puede salir es en Xbox. Lo que no dijo es hasta cuándo tendremos que esperarlo...

¿Por qué Nintendo no ha convertido ‹Super Mario Bros 3› a Game Boy Advance todavía?

Es una buena pregunta, que Nintendo todavía no ha contestado, aunque yo tengo la esperanza de que el próximo «Mario Advance» sea precisamente ése.

¿Podrías decirme cuáles son las compañías que han decidido no programar para GameCube?

La pregunta anterior era buena, pero ésta es rara. Son sólo aquellas que tengan contratos exclusivos con Sony y Microsoft, que iba a arrasar en el mercado.

¿Puedes enunciarme el título de los futuros juegos de plataformas para GameCube? ¿Para cuándo un nuevo ‹Sonic› y un nuevo ‹Crash Bandicoot›?

Ya está en marcha «Sonic Adventure DX», que más que un nuevo juego, será un remake mejorado del primer «Sonic Adventure» de Dreamcast, con mejores gráficos y ese tipo de "mejoras". De «Crash» no hay noticias.

¿Hay posibilidades de que ‹Malice› salga en mi consola?

Pocas, por ahora es una cuestión de Xbox y PlayStation 2.

¿No hay ningún juego de pistola en camino para GameCube?

No, por ahora. Ni pistola tampoco. Nintendo siempre igual...

Por último, ¿para cuándo saldrá ‹Resident Evil› 2 y 3?

En Japón salen justo ahora a la

« SHIN ISHIKAWA DIJO QUE, FINALMENTE, «SHENMUE III» NO VA A SER UNA PELÍCULA, Y EL ÚNICO SITIO EN EL QUE PUEDE SALIR ES EN XBOX »

como Tecmo o la propia Rare.

¿Por qué parece que habiendo más unidades de GameCube que de Xbox, las compañías prefieren programar para ésta última? ¿No les resulta menos rentable?

Quizá porque la decisión no la han tomado ahora que se han visto las cifras de ventas (las cuales están bastante igualadas), sino hace meses, cuando Microsoft gritaba a los cuatro vientos



SHENMUE III Lo que una vez fue el rumor de «Virtua Fighter RPG», en realidad resultó ser «Shenmue III», que incorporará movimientos y estilos de combate del mítico juego de lucha de Sega. Saldrá en Xbox, pero aún no está decidido cuándo.

venta, (por cierto, a unos 40 euros, que es barato, pero no son los 20 que habían prometido) pero todavía no están puestas las fechas para y Europa. Yo diría que estará en torno a fin de año.

José Carlos Castillo Pedraza (Málaga)

La carta interminable

@ **Antes de empezar, quería felicitaros por ser la primera revista tan barata y a la vez tan gorda. Vuestra revista me ha convencido de que es la mejor, ya que habéis sido los primeros en dar un póster de ‹Final Fantasy X-2›. Y ahora, menos peloteo, que ya empiezan mis preguntas:**

¿Cuándo sale en España ‹Soul Calibur 2›? ¿Sabes si saldrá en todas las consolas a la vez?

En principio sí, saldrán las tres versiones al mismo tiempo... Seguramente después del verano.

¿Por qué se está retrasando tanto Internet en PlayStation 2? ¿Cuándo saldrá en España?

El retraso se debe a que Sony España se está pensando muy bien la estrategia para lograr que su puesta en marcha vaya lo mejor posible, sobre todo viendo que experiencias ajenas, como la de Dreamcast, no cuajaron del todo bien. Esperemos que después del verano por fin podamos echar las primeras partidas.

Poseo una flamante PS2 y una GameCube. ¿Se podrá conectar la nueva GBA SP a GameCube igual que Game Boy Advance?

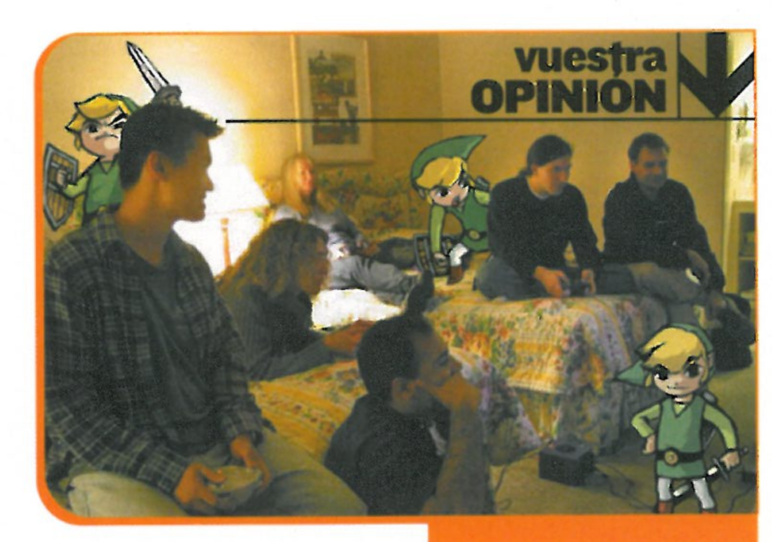
Sí claro, esta consola tiene exactamente las mismas funciones que la GBA normal.

No soy un gran fan de ‹Tomb Raider›, y sólo me gustó la segunda parte. ¿Valdrá la pena ‹El Ángel de la Oscuridad›, o será tan pésimo como ‹Chronicles›?

No creo que tenga nada de pésimo. Según me contó el mes pasado David Martínez (que fue el privilegiado que pudo jugarlo), el estilo de juego mantiene todo el espíritu aventurero de «Tomb Raider», pero con el añadido de los movimientos de infiltración.

¿Qué versión de ‹Soul Calibur› me tendría que comprar, sobre todo sabiendo que soy un fanático de la saga ‹Tekken›? ¿La de GameCube o la de PlayStation 2?

La diferencia más importante entre esas versiones será el personaje extra incluido, que en GameCube será un alucinante Link (el de «Zelda», pero con un look "realista"), pero en PS2 será Heihachi de «Tekken». Así que, como te gusta tanto «Tekken», te recomendaría comprar el de



¡No os metáis con «Zelda»!

Manuel Castro Novo (La Coruña)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hace un mes hice una pequeña fiesta en mi casa, y aproveché para enseñar a todos mis amigos el fantástico DVD de GameCube que venía de regalo con la revista del número de diciembre. Hasta ahí va todo bien, pero cuál fue mi sorpresa al ver que la mayoría de mis amigos se pusieron a dar opiniones negativas acerca del nuevo «Zelda: The Wind Waker»: Decían que si tenía unos gráficos de hace un milenio, que seguro que resultaría demasiado infantil, que como nadie tiene una GameCube, iba a ser un fracaso absoluto, y cosas por el estilo. Pero yo les dije que los gráficos eran justo su mayor innovación, que seguro que tendría mucha acción, que de infantil nada, y también que GameCube iba a conseguir triunfar gracias a ese juego. Pero entonces vino la escena de cuando Link aparece navegando en su barco, y a los que habían dicho lo de los gráficos les dije: "¿Qué juego tiene esa increíble sensación de ir navegando?" Entonces, se callaron la boca, bajaron la mirada y se hicieron los suecos. ¡Si es que ya estoy harto de que la gente tenga tan mala opinión sobre «Zelda: The Wind Waker»!

Yen: Y lo peor de todo es que se meten con el juego sin haberlo podido probar todavía. ¡Seguro que ni han jugado al «Ocarina of Time» de N64! Pero ellos se lo pierden...



Cuestión de "marujeos"

Carlos Hermina Martín (Valladolid)

Me gustaría hablar un poco de lo mucho que se está generalizando entre la gente este mundillo de los videojuegos en los últimos tiempos. Sí, así es, es que el otro día fui a alquilar un videojuego cualquiera a la tienda, y cuál fue mi sorpresa al escuchar a un par de muchachitas que estaban allí, hablar de videojuegos como si fuera un "cotilleo" de esos que dan la vuelta al mundo y que están tan de moda en la TV. No, no penséis que estoy haciendo un reflexión sobre el machismo, en realidad estoy hablando de la alegría que me da el saber que hay más gente que siente lo mismo que siento yo todos los días al jugar con un mundo virtual, al jugar con uno de mis videojuegos. Porque, ¿quién no había soñado de pequeño con convertirse en un espía, un auténtico agente secreto, poder viajar por todo el mundo, o incluso meter un gol en el último minuto de un Mundial de fútbol? Pues sí amigos, esta posibilidad existe, y nosotros a eso le llamamos "videojuegos". Y si a alguien le siguen pareciendo raros, lo que yo digo es que no los han probado, estoy seguro.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Sinceramente, no había notado yo que hubiera esos "cotilleos" que dices... Pero sí que es cierto que por fin se están generalizando los videojuegos entre la gente más adulta, y eso es bueno.

PS2. Por cierto, en Xbox será Spawn, el héroe de los cómics.

No sé por qué os gusta tanto «Las Dos Torres». Me parece una porquería, y ni siquiera se han molestado en hacer vídeos, sino simples partes de la película.

Ten en cuenta que el juego va dirigido a los fans de la película, y ellos prefieren mil veces vídeos de la película... que vídeos imitando a la película. ¡La ambientación lo es todo en ese juego!

¿Crees que tendría que comprar «Zelda The Wind Waker» sabiendo que nunca he jugado a un «Zelda»? No sé si será divertido y los gráficos no me convencen mucho. ¿Tú qué crees?

Pues yo creo que como no te lo compres voy a ir a tu casa y te voy a dar una colleja, chaval.

¿«Devil May Cry 2» será igual de corto que el anterior? ¿Tendrá más vídeos? ¿Qué día sale?

Hmmm, que carta más larga... Será un pelín más largo, tendrá más vídeos, y sale el 21 de marzo. ¡A ver si abreviamos!

Hace tiempo compré «Mortal Kombat 4», y me pareció uno de los peores juegos que he jugado en toda mi vida. ¿Crees que tendría que comprarme «Deadly Alliance» sabiendo que soy un fanático de los juegos de lucha?

El estilo de juego ha cambiado bastante (en mi opinión, para mejor), ahora es en 3D y se han multiplicado los movimientos y sistemas de combate, pero el gore y la salsa de tomate son los mismos. Si eres fan de la lucha, al menos tienes que probarlo.

Soy un fan de Goku, y quería preguntar si debería comprar «Dragon Ball Z Budokai», aunque ni le roce los pies a «Tekken 4».

Te diría que sí, por el tema de la ambientación (recuerda la pregunta sobre «Las Dos Torres» de antes), pero si tienes que elegir entre «MK» y «DBZ», mejor coge el «MK Deadly Alliance».

¿Saldrá algún «Killer Instinct»?

No. ¡¿Cuándo vas a acabar?!

¿Para cuándo saldrá «Resident Evil 0» y «Resident Evil 4»?

¡Argh! «RE 0» sale este mes, y «RE 4» el año que viene, pero todavía no se sabe en qué mes.

¿Cómo puede tener tan buenos gráficos el «Resident Evil» de GameCube? ¡Si casi iguala a los vídeos de «Final Fantasy»! ¿Por qué el «RE Code: Veronica X» de PlayStation 2 no los tiene?

Porque los escenarios son prerrenderizados (no poligonales), y al no tener que calcularlos la consola, puede poner muchos más detalles. Los de PS2 sí son poligonales, por eso están algo más limitados. ¡Por fin se acabó!

Shamil Wahid (e-mail)

«« LA GRAN NOVEDAD DEL «ZELDA» DE GBA SERÁ EL MODO MULTIJUGADOR, QUE SERÁ UN SEGUNDO JUEGO EN TODA REGLA »»



SOUL CALIBUR 2 Este esperadísimo juego no sólo tiene una pinta espectacular, sino que personalizará sus versiones incluyendo tres luchadores exclusivos de cada una: en PS2 será Heihachi («Tekken»), en GC será Link, y en Xbox, Spawn.

Una GameCube muy conectada

@ ¡Hola Yen! Tengo una GameCube y me gustaría que me contestaras a unas dudas:

Se dijo que «Phantasy Star Online v.2» llegaría el 14 de Marzo. ¿Es esa la fecha definitiva? ¿Se podrá jugar online en cuanto salga? ¿Cuánto habrá que pagar?

No, en realidad saldrá el 7 de marzo, y algunas fuentes han indicado que habrá que pagar unos 8 euros al mes, aunque no está confirmado. Ya veremos.

¿Se sabe ya cuál va a ser el precio de los periféricos necesarios para jugar online con GameCube?

La cifra que se baraja es de un pack de 50 € (para «PSO v.2»), que incluiría el juego y el adaptador para módem. Por cierto, éste no será un módem en sí, sino un adaptador para colocarle un módem. Eso sí, el adaptador de banda ancha sí permitirá conectarse directamente a la red.

¿Qué juegos sacarán online es-

te año que no sean de Nintendo?

No hay ninguno en la listas de lanzamientos. El único juego online del que se habló en un principio (aparte de «Phantasy Star Online v.2») era un tal «Derby Owner's Club» de Sega, un simulador de carreras de caballos que al final no saldrá ni en Japón.

■ **¿Para cuándo ‹Pro Evolution› y ‹Splinter Cell› en GameCube?**

«Splinter Cell» saldrá en el mes de mayo más o menos, y «Pro Evolution»... Paciencia, colega.

Bloodaxe (e-mail)

El futuro a corto plazo de GBA

¿Qué pasa, Yen? ¿Cómo va el comienzo del año? A mí me va bien, así que quería preguntarte unas pocas cosillas:

■ **¿Has jugado ya al ‹Zelda A Link to the Past›? ¿Qué te parece? Coméntamelo un poco.**

Es idéntico al juego de SNES de toda la vida, pero con detalles gráficos mejorados y un sonido bastante superior. La gran novedad será el modo multijugador, que no será un modo secundario, sino un segundo juego en toda regla, y resultará muy largo y, sobre todo, la mar de divertido.

■ **¿Qué vista va a tener el juego ‹007 NightFire› para GBA?**

¡En primera persona, como todo buen shoot'em up subjetivo!

■ **¿Cuáles van a ser los próximos bombazos que se van a presentar en la próxima edición del E3?**

Espero ver (tengamos fe...) cosas como «MGS3», «Mario Kart» y quizá algún «Donkey» en GC, «Halo 2», y mucho juego online.

■ **¿Va a innovar ‹Golden Sun 2› con respecto al primero? ¿El qué?**

Nuevos personajes, nuevas habilidades y nuevo argumento, pero no será una revolución.

■ **¿Qué me puedes decir del juego ‹Silent Scope› para GBA?**

Que Konami se está currando una gran versión de la entrega de DC, y no faltara ni una sola fase del juego, ni efectos como el famoso zoom para disparar. ¡Hasta incluirá varios minijuegos extra y un modo multijugador!

■ **¿Sabes si Miyamoto va a programar un ‹Mario› que no sea una conversión de los anteriores?**

Por el momento, Miyamoto está centrado a tope en las versiones para GameCube, pero aún no hay una razón por la que descartar esa posibilidad... que de momento está en el futuro.

Miguel Peinado



007 NIGHTFIRE Siguiendo la estela dejada por títulos como «Doom» o el próximo «Medal of Honor» (cuya versión europea será remodelada y mejorada con respecto a la que ha salido en EE.UU.), James Bond se dará un paseo por la pequeña GBA.

« EN EL NUEVO E3 ESPERO VER «MGS3» EN PS2, «MARIO KART» Y QUIZÁ «DONKEY» EN GC, «HALO 2» EN XBOX... Y MUCHO JUEGO ONLINE »



FINAL FANTASY TACTICS traerá a la pequeña gran consola de 32 bits de Nintendo toda la magia de la saga «Final Fantasy», y además nos ofrecerá detalles relacionados con la entrega número «XII», que saldrá en PlayStation 2 el año que viene.

Sagas, tiendas y exclusivas

Maestro Yen, soy tu discípulo, y tengo unas dudas:

Vale, pero que sean cortas...

■ **Capcom y Nintendo firmaron un contrato de exclusividad para desarrollar seis ‹Resident Evil›. Cuando saquen esos juegos, ¿volverá la saga a Sony, o al menos será multiplataforma?**

Yo me inclinaría a pensar lo segundo, pero es mucho imaginar porque aún falta un par de años hasta que se acabe dicha exclusividad, y ya sabes que en tanto tiempo puede pasar de todo.

■ **¿Qué opina Square del "éxito" de ‹Final Fantasy XI›? ¿Volverá esta saga a ser lo que era?**

Mientras el juego no salga en todo el mundo y se vea cuál es la aceptación real del juego online por parte de los usuarios, no creo que Square se pronuncie.

■ **He oído que ‹Final Fantasy XII› de PS2 podría estar relacionado con ‹Final Fantasy Tactics› de GBA. ¿Qué sabes de esto?**

Sé que Yasumi Matsuno, que está en el grupo de programación de «FF Tactics», mencionó a una revista japonesa que «Final Fantasy XII» incorporará algunos elementos jugables del juego de GBA, y que sólo se podrá entender la historia al completo jugando a ambos juegos (los argumentos estarán entrelazados de alguna manera). De todos modos, no saldremos de dudas hasta casi el año que viene...

■ **Aconséjame un juego para cuando me pille la GameCube. Estoy pensando entre ‹StarFox›, ‹Super Mario Sunshine›, ‹Resident Evil› y el próximo ‹Zelda›.**

Si cuando compres la consola

vuestra OPINIÓN

Defiende a «Splinter»

Roberto López Caparrós (Barcelona)

Yo pienso que vosotros tenéis preferencia por PS2. Ya sabemos que es buena máquina, pero lo vuestro es grave. ¿Cómo podéis decir que «MGS2» es mejor que «Splinter Cell»? Las puntuaciones que dais a los juegos a veces son injustas, y en vuestra revista sólo se ve a PS2, y Xbox, con sólo 8 meses en el mercado, ya empieza a dar guerra, con tantos buenos juegos. Y nada, vosotros la ignoráis. ¿Con qué ojos mirásteis y jugásteis a «Splinter Cell»? Vamos a empezar por los efectos de luz y los gráficos. Aquí «MGS2» no le supera, «Splinter» está doblado al castellano, es mucho más largo, se puede jugar a 60 Hz, y en realismo ya ni te cuento; ¿Cómo podéis decir que «Metal Gear Solid 2» es mejor? Ya sabemos que Kojima es un maestro, pero negar eso es como decir que Mega Drive era mejor máquina que Neo Geo. Sony os vende sus gafas y no os dejan ver más allá, ya sabemos que Gates no es popular, pero su consola es la mejor. Y eso de que «Splinter» es una copia de «MGS2» es mala crítica: ¿Acaso las películas de acción no se parecen?

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Ambos juegos son obras maestras. Elegir uno u otro es vcuestión de gustos, ¿no?





Doblajes de alto nivel

Jonatán Guillén Ros (Barcelona)

Me he sentido gratamente sorprendido al ver que las compañías por fin están empezando a invertir grandes cantidades en el doblaje de los juegos, no sé si todos al castellano, pero yo que soy bastante cinéfilo me he dado cuenta de que juegos como «GTA Vice City» tienen un reparto para caerse de espaldas. Ahí van unos ejemplos: Dennis Hopper ("Speed"), Tom Sizemore ("Black Hawk Derribado"), William Fichtner ("Pearl Harbor"), Danny Trejo ("Desperado"), y otros más. Una lista de impacto, ¿verdad? Pues en otros juegos hay más: Michael Ironside ("Desafío Total") que pone la voz a Sam Fisher en «Splinter Cell», y los propios actores de «Las Dos Torres». Además, quiero expresar que me siento muy impresionado de que en España se empiece a hacer lo mismo («Vexx» es un inmejorable ejemplo de ello), porque si nunca lo hacemos y nos quedamos de brazos cruzados, al final los juegos acabarán por no venir ya ni traducidos.

Yen: Pues tienes razón, pero lo que pasa es que yo veo aquí a mucho actor, pero todavía no he visto a chicas como Lara o Tina, de «Dead or Alive», dobladas por Nicole Kidman o Sandra Bullock. Molaría un juego de lucha así, ¿verdad?

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS





CRAZY TAXI La conversión a la portátil de Nintendo de este éxito de Sega tiene una pinta espectacular. Está hecho en 3D usando el famoso Modo 7 (para rotar y escalar los sprites), y contará con una extensa ciudad para recorrer a lo loco.

ya está en la calle «Zelda The Wind Waker», hazte con él, porque los otros quizá ya estén un pelín desfasados. Si te la vas a pillar ya, aprovecha el pack que te regala el «Mario Sunshine» con la consola, y así quizá te sobren pelas para comprar «RE Zero» o el grandioso «Metroid Prime».

■ **¿Por qué Sega no exprime más sus grandes sagas, como «Sonic», «Shenmue» y «Shinobi»?**

Sí que las exprime, de hecho ahora mismo estamos esperando nuevas entregas de los tres juegos, uno para cada consola de nueva generación. Lo que pasa es que no están consiguiendo el mismo exitazo que otras sagas como «Zelda», «Final Fantasy», «Mario», y otros por el estilo.

« UN PROGRAMADOR DE «MATRIX» DIJO QUE SI VEÍAN UNA FORMA DE LLEVAR EL TIEMPO BALA A GBA, HARÍAN UNA VERSIÓN PARA ELLA »

■ **¿Cuando quitaréis por fin la publicidad de la tienda Game Over? Porque sus máximas "novedades" son un libro de «Metal Gear Solid» y la «Nintendo 64»...**

¡Pues no es la única que anda así! Pero mientras sigan contratándola, nosotros encantados, así podemos daros más páginas.

Dark Ryu (e-mail)

Conversiones a la portátil

@ Hola Yen, soy un poseedor de una GBA, aparte de una Super Nintendo, una PlayStation y una Game Boy de cada clase, que espera con impaciencia hacerse con una GBA SP. Mis preguntas son todas sobre GBA:

■ **¿Se sabe algo de un «Donkey Kong» para Game Boy Advance? ¿Y algún «Metal Gear Solid»?**

No, al menos por ahora.

■ **¿Hay ya un día concreto para la salida en nuestro país de «Golden Sun 2»? ¿Sabes si habrá más entregas después de ella?**

Supongo que dependerá del éxito de esa segunda parte, aunque de momento en Japón está arrasando. «The Lost Ages» saldrá durante el próximo verano.

■ **¿Nos podrías enseñar alguna imagen de «Crazy Taxi Advance»? Según tú, ese juego es muy bueno en gráficos. ¿Hay fecha concreta para su salida aquí?**

Según yo es bueno en gráficos, pero mira la pantalla que te he puesto, y dime qué tal te parece. Ah, en julio lo tienes a la venta.

■ **¿Qué me puedes decir de «Jet Set Radio» para Advance? ¿No se sabe nada, ni hay imágenes?**

Imágenes no, pero sí se que se habló de sacarlo en primavera en EE.UU., así que calculo que llegará en verano, más o menos.

■ **Me han desilusionado un poco las imágenes de «Splinter Cell» para GBA al ser con scroll lateral. ¿«Enter the Matrix» será igual?**

Tío, ¿qué esperabas? ¿Qué superara a la versión de Xbox? En fin, respecto a «Matrix»... no hay ninguna anunciada en GBA, pero uno de los programadores nos dijo que, si encontraban una manera de hacer el tiempo bala en la portátil, harían una versión. ¡Y por lo visto la han encontrado!

■ **Sobre el próximo «Super Mario Advance 4», ¿será un juego nuevo, u otro remake más?**

En cuanto sepa algo te llamo.

Para terminar, ¿qué ha pasado con la versión de «Los Sims» para GB Advance que se había planeado? ¿Lo han cancelado?

Eso me temo.

Juan Enrique Sobrino Herranz

Unas ventas nada despreciables

@ ¡Hola Yen! Soy un chico de 13 años de Girona, con muchas dudas sobre mi querida GameCube. Ahí van mis preguntas:

■ **El otro día vi en el Big in Japan**

que Nintendo no estaba contenta con las ventas de GameCube, ya que pensaba vender 12 millones de consolas y al final sólo ha alcanzado 10 millones. ¿Es un número muy despreciable?

¡Qué va! En realidad tienen motivos para estar contentos, porque están consiguiendo mantenerse por encima de Xbox.

■ **He sido poseedor de una Dreamcast, y me fliparon mucho las dos partes de «Shenmue». Ya que ahora Sega va a programar un Sonic más para GameCube, ¿es posible que la tercera parte del juego salga en GameCube?**

Sega no tiene pensado sacar más «Shenmue» fuera de Xbox.

■ **¿Qué te ha parecido el nuevo «Metroid Prime» para GC?**

Alucinante. No es un shoot'em up subjetivo como los demás, porque tiene menos enemigos y le da mucha importancia a los saltos y plataformas, pero el paso a las 3D de Samus Aran se ha hecho respetando al 100% el espíritu original. Me parece que es una auténtica obra maestra.

■ **Me han dicho que la nueva parte de «Final Fantasy» para GameCube saldrá en septiembre en nuestro país. ¿Es verdad?**

Espéralo a partir de octubre.

■ **Y ya por último. ¿qué tal ves el futuro de GameCube?**

Bien, ¿por qué?

Albert Xifra (e-mail)

Se armó el lío con los cables

@ Hola Yen, soy un fan de tu revista, y si tienes un momento me gustaría que me contestaras a la siguiente cuestión:

■ **Tengo una GC y una TV de 28 pulgadas y 50 hz, con dos salidas para euroconector. Cuando juego a la consola escucho el sonido a través de mi equipo de música, separando los tres cables del euroconector que van de la consola a la tele, y enchufando el blanco y el rojo al equipo de música. Si me compro el cable RGB de GC para ver los juegos con progressive scan, ¿podría a la vez seguir escuchando el sonido por el equipo de música, o son independientes?**

¡Vaya un McGyver que estás hecho! A ver, para que eso funcionara tendrías que conectar el cable RCA (el que viene con la consola) en la salida analógica de la consola, llevando el blanco y rojo (o sea, los de sonido estéreo) a la cadena y dejando suelto el amarillo (vídeo), y por otro lado, conectar el cable RGB a la salida digital, llevándolo a la TV. La mezcla es un poco extraña, y no estoy seguro que en tu caso saliera bien, teniendo en cuenta que si tu televisor sólo acepta 50hz, es muy probable que no sea capaz de aprovechar el progressive scan. Otra solución sería ir a una tienda de electrónica y encargar un cable RGB, pero de los que traen el vídeo separado en tres (o sea, cinco en total), porque esos mantienen el progressive scan. Y digo "encargar", porque este cable sí existe en PlayStation 2, pero no lo he visto para GameCube. Haz la prueba, y si no te funciona, me avisas.

Javier Correa Vázquez (e-mail)

CABLE RGB DE GC
Este cable es el único que permite aprovechar el "progressive scan" para mejorar la imagen en GC en los juegos que lo incluyan, pero no puede conectarse a una cadena.

Desajustes con las puntuaciones

@ Buenas Yen, me llamo Denis tengo 15 años, una GC y una PS2, aunque prefiero la primera. Respóndeme a estas preguntas:

■ **¿Por qué habéis bajado la nota de «Super Smash Bros. Melee» de 92 a 89 sin dar explicación?**

Ahora te la damos. Ha sido un pequeño ajuste de nota (y no el único) debido al paso del tiempo, y los nuevos juegos que han ido llegando hasta esa consola.

■ **¿Para cuándo exactamente saldrá el «Splinter Cell» de GC?**

Como ya he dicho por ahí atrás, lo más seguro es que lo podamos disfrutar en mayo.

■ **Aún no entiendo por qué decís que el «Resident Evil» de GameCube es el mejor de toda la saga, si los de PS tuvieron mejor nota.**

Sí, pero esas notas pertenecen a la etapa anterior de Hobby Consolas (antes del cambio de "look"). ¿Has revisado nuestra escala de puntuaciones al principio de la sección de novedades?

■ **¿Se sabe ya qué vehículo llevará Dante en «Devil May Cry 2»?**

Pues claro… ¡una moto!

■ **¿Sabe si «True Crime» estará a la altura de «GTA Vice City»?**

Aunque no será tan "gore", gráficamente podría superarlo.

Denis Fdez. Velasco (e-mail)



TRUE CRIME, título que saldrá en las tres consolas de nueva generación, será un juego muy al estilo «GTA Vice City», pero con un desarrollo en plan película de Jackie Chan: muchas peleas, patadas, y bestiales persecuciones en coche.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

✉ **¿SALDRÁ «SONIC ADVENTURE 2» EN GC?**
Yen: Si lo pides con todas tus fuerzas, a lo mejor lo relanzan porque… salió hace un año, majete.

@ **SIN EMBUDOS, AUNQUE YO SEA UN ANTI-NINTENDO, ¿QUÉ CONSOLA ES MEJOR?**
Yen: Yo es que no puedo valorar una consola sin su correspondiente embudo. Ya ves.

@ **TENGO UNA PS2 DESDE AGOSTO PASADO, Y SI ESTOY JUZGANDO MAL O ESTOY EQUIVOCADO, TE AGRADECERÍA QUE ME LO DIJERAS.**
Yen: No, no, tranquilo, si tú aseguras que la tienes desde agosto, no hay más que hablar…

@ **MI CADENA NO ES CAPAZ DE REPRODUCIR 5.1 ¿QUÉ PUEDO HACER PARA QUE LO HAGA?**
Yen: Dale muchas vitaminas y dile que haga ejercicio y beba leche, a ver si así le crecen los altavoces que le faltan…

@ **¿AL ABRIR Y CERRAR MUCHAS VECES LA NUEVA GBA SP SE PUEDE ESTROPEAR?**
Yen: Depende. Eso sólo suele ocurrir si la abres y cierras a martillazos.

✉ **¿QUÉ VOLANTE COMPRO DE ÉSOS QUE VUELVEN AL CENTRO CUANDO DEJAS DE GIRAR (O SEA, DIRECCIÓN ASISTIDA)?**

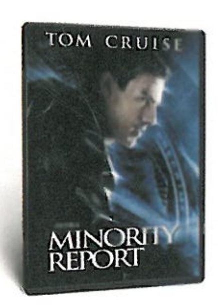


Yen: Todos lo tienen, pero te aconsejo que compres alguno que traiga Airbag, por si hay un accidente.

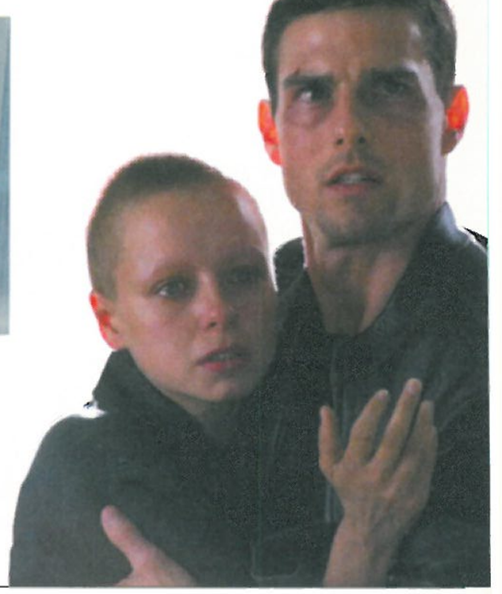
@ **MI MADRE CREE QUE CON LA NES BASTA PARA NO ABURRISE. ¿QUÉ LE DIGO?**
Yen: Pregúntale por qué compró una TV en color, si con el radiocassette Fardasonic le valía.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD





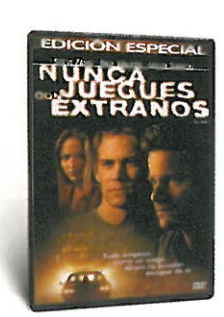


Minority Report

- Género Ciencia Ficción
- Protagonistas Tom Cruise, Steve Harris, Max von Sydow, Jessica Capshaw...
- Director Steven Spielberg
- Precio 27,02 € (4.496 ptas.)
- También en VHS 11,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La organización Pre-Crimen ha conseguido acabar con la delincuencia gracias a su capacidad para descubrir a los delincuentes antes de cometer el delito, pero nadie esperaba que el propio jefe de la unidad fuera acusado...
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Efectos Especiales, Escenas de Acción, Reportaje, Fotos, Entrevistas con Spielberg y Cruise, Trailer...



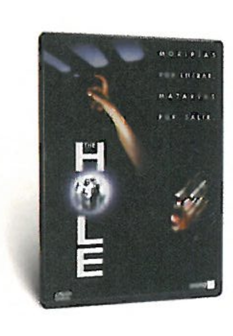
Nunca Juegues Con Extraños

- Género Suspense
- Protagonistas Steve Zahn, Paul Walker, Jessica Bowman, etc.
- Director John Dahl
- Precio 24,01 € (3.995 ptas.)
- También en VHS 11,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Un universitario llamado Lewis Thomas emprende un viaje en coche por EE.UU. para ligarse a la chica de sus sueños. Sin embargo, se meterán en un lío de pesadilla cuando, al recoger por el camino a su hermano Fuller, se enfrenten a un anónimo conductor de un trailer decidido a no dejarles en paz.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Detrás de las Cámaras, Comentarios del Director y los Actores, Casting de Voz de Rusty Nail, Final Alternativo, Escenas y Trailer.



The Hole

- Género Terror
- Protagonistas Thora Birch, Desmond Harrington, Laurence Fox, Keira Knightley, etc.
- Director Nick Hamm
- Precio 27,02 € (4.496 ptas.)
- También en VHS 11,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Dos chicas y dos chicos desaparecen de un internado de lujo. Un tiempo después, una de las chicas aparece, pero está casi completamente traumatizada. Lo único que recuerda es que estuvo en un búnker subterráneo con sus tres amigos. La Dra. Horwood buscará el búnker para descubrir qué pasó y encontrar a los desaparecidos.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Trailer, Filmografías, Escenas Eliminadas, Final Extra e Inicios Alternativos.

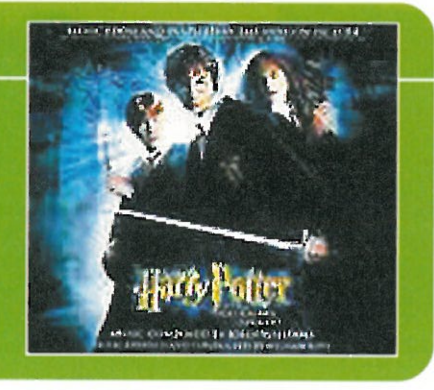


MÚSICA

Harry Potter y La Cámara Secreta

Harry no sólo es un monstruo haciendo magia y jugando al "Quidditch", sino que por lo visto también se le da bien la música. El famoso compositor John Williams firma la banda sonora de su segunda peli, "La Cámara Secreta".

- Compañía Atlantic ■ Precio 20,37 € (3.389 ptas.)





LIBROS

Persépolis 2

Llega a España la segunda parte de este entretenido libro, que narra las aventuras de la pequeña niña Marji. Está escrito por Marjane Satripi, y la primera entrega ya arrasó en toda Europa y consiguió diferentes premios.

- Editorial Norma ■ Precio 14 € (2.329 ptas.)

VIDEOJUEGOS





Amor Ciego

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Gwyneth Paltrow y Jack Black**
- Director **Los hermanos Farrelly**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS **11,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Hal es un tipo superficial, rechoncho y muy ligón, que tras asistir a una sesión de hipnosis, se hace novio de una chica que en realidad pesa 130 kilos, pero a la que él ve en su mente como si fuera una espectacular rubia (es decir, Gwyneth Paltrow).
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios Adicionales, Escenas Eliminadas, Cómo se hizo, Detrás de las Cámaras, Comentarios, Vídeo Musical y Trailer.





Love Hina

- Género **Anime**
- Protagonistas **Keitaro Urashima, Naru y otras chicas...**
- Director **Yoshiaki Iwasaki**
- Precio **18,00 €** (2.995 ptas.)
- También en VHS **8,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Keitaro Urashima es un joven japonés que está deseando entrar en el mundo universitario, pero todos sus intentos por acceder a las mejores facultades siempre han fracasado. Todo esto hasta que decide ingresar en una residencia que pertenece a su tía, donde por fin podrá estudiar... ¡y conocer a las numerosas chicas que se alojan allí !
EXTRAS DVD: Sonido Estéreo, Galería, Fichas de personajes, el Estudio Xebec y Jonu Media en el Salón del Manga.



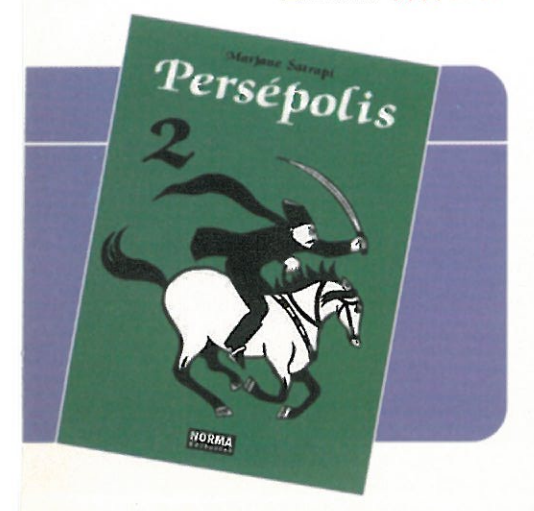
Arac Attack

- Género **Terror/Comedia**
- Protagonistas **David Arquette, Kari Wuhrer, Scott Terra...**
- Director **Ellory Elkayem**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)
- También en VHS **11,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Los habitantes de un pequeño pueblo descubren que un accidente en una planta química ha transformado a cientos de arañas en gigantescos monstruos venenosos con ganas de comérselos a todos. Sólo un joven ingeniero y el sheriff podrán reunir a un grupo de locos para enfrentarse a ese ejército de bichos de ocho patas.
EXTRAS DVD: Escenas Adicionales, Final Alternativo, Trailer, Comentarios, Cortometraje y un Trivial de Arañas.

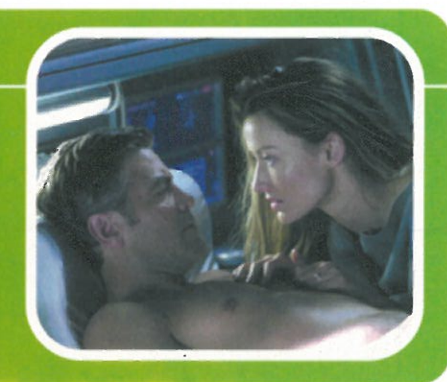


CINE

Solaris

El Dr. Chris Kelvin encuentra a un científico muerto y a otros dos en estado de shock cuando viaja a una estación espacial que ha quedado incomunicada. Su investigación posterior le llevará al inhóspito planeta Solaris, un lugar sobrenatural que transformará toda su vida.

- Productora **Fox**
- Precio Entrada **5,40 €** (898 ptas.)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



LA MEJOR RÉPLICA DEL CABALLERO "AN-DANTE"

El protagonista de «Devil May Cry 2» es un fiera cuando coge sus dos pistolas para despachar a hordas de enemigos, y ahora os podéis llevar a casa esta espectacular estatuilla de resina de 50 cm. de alto (¡medio metro!), que se puso a la venta en una web japonesa, y desde el 28 de enero está disponible también en EE.UU. ¡Ah, y también existen un par de gargantillas igualitas a las que luce en el juego!

Lo encontrarás en: www.gamestop.com
Precio: 70,32 € (11.700 ptas.)



PONTE EL ANILLO, Y QUÉDATE "ABUSTO"

Si cualquiera de las decenas de figuritas de "Las Dos Torres" que se pueden conseguir se os quedan demasiado pequeñas para vuestro escritorio, no os cortéis: haceos con uno de estos alucinantes bustos de la película, que de momento incluyen a Galadriel Grima, Saruman, y el que veis aquí, Legolas. Es una edición de 3.000 unidades en escala 1:4, realizadas en polipiedra y pintadas a mano.

Lo encontrarás en: www.sideshowtoy.com
Precio: 90 € (14.975 ptas.)



EL MUNDO DE DISNEY, EN TU CASA GRACIAS A SQUARE

¿Os suenan de algo los nombres Sora, Kairi y Riku? ¿Y Donald, Goofy y Pluto? Seguro que sí, pero por si sois de otro planeta, os explicamos que son los protagonistas de «Kingdom Hearts», uno de los juegos de rol para PS2 más curiosos de Square. Pues bien, acaban de salir a la venta unas figuras basadas en ellos, de plástico de buena calidad, que podéis adquirir en algunas tiendas especializadas.

Lo encontrarás en: Toys'r Us
Precio: 12,99 € (2.161 ptas.)





DESCUBRE LOS SECRETOS DE LA CÁMARA POR TI MISMO

Harry Potter es el único capaz de salvar a Ginny Weasley, pero vosotros podéis ayudarle a entrar en la Cámara de los Secretos con esta versión de Lego, que incluye a los muñecos de Harry, Gibby, Fawkes, Gilderoy, Tom y Ron Weasley. Es una opción ideal para los más pequeños.

Lo encontrarás en: El Corte Inglés
Precio: 89,95 € (14.966 ptas.)



AHORA YA PUEDES FORJAR TU ANILLO ÚNICO

La mejor forma de emular a los protas de la novela de Tolkien es teniendo esta resultona réplica del anillo, que viene chapada en oro e incrustada en una roca con el interior iluminado como si fuera lava. Es la forma ideal de demostrarle a vuestros amigos que el vuestro sí es el Anillo verdadero.

Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 25 € (4.160 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Dragon Fall

Aquí tenéis una reedición de este manga/parodia de "Bola de Dragón", que realizó hace un tiempo el estudio japonés Hi No Tori, y que ahora incluye una historia nueva creada por el autor español David Ramírez. ¡Una serie para morirse de risa!

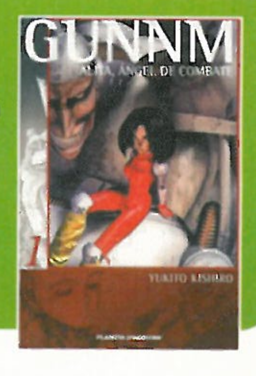
Lo encontrarás en: Editorial Heliópolis
Precio: 7,18 € (1.195 ptas.)



Gunnm

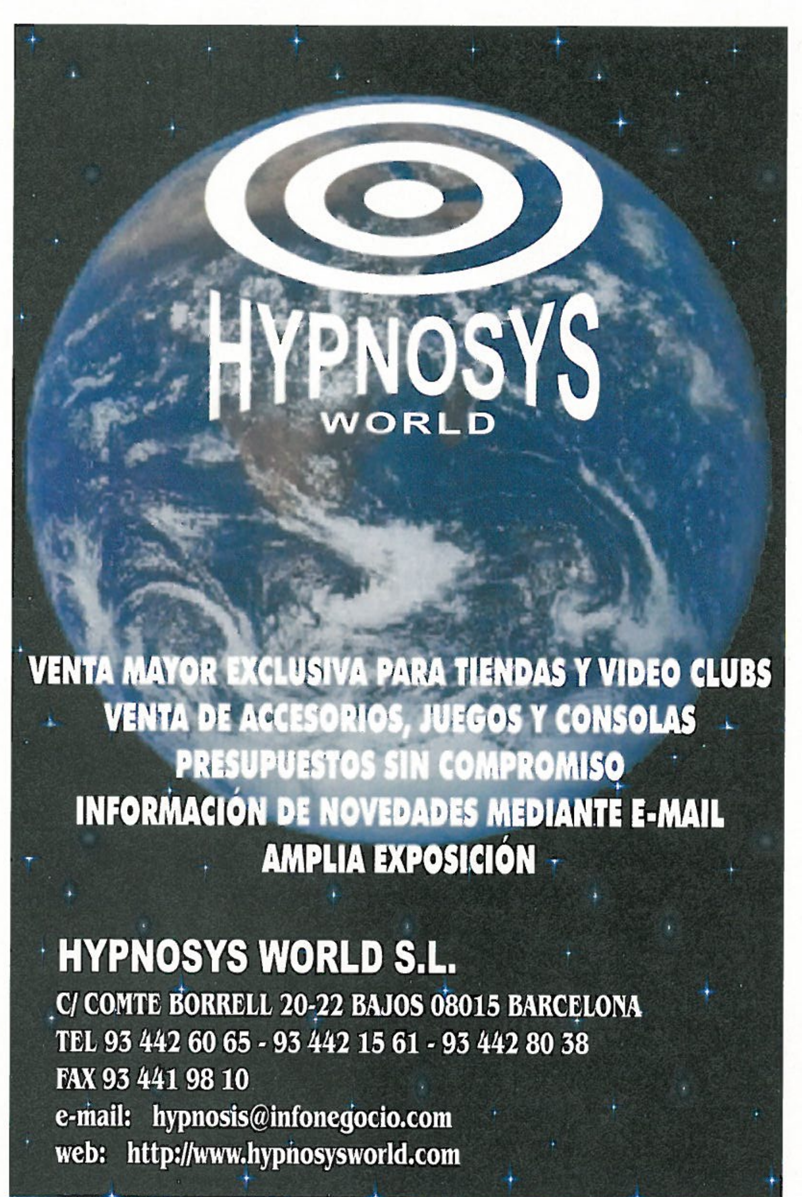
Os presentamos una reedición de 12 tomos con páginas inéditas y una traducción revisada del legendario manga de Alita, la joven ciborg que vive en el "Patio de los Desperdicios", bajo la moderna ciudad flotante Tiphares. Un clásico.

Lo encontrarás en: Planeta DeAgostini
Precio: 7,95 € (1.323 ptas.)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



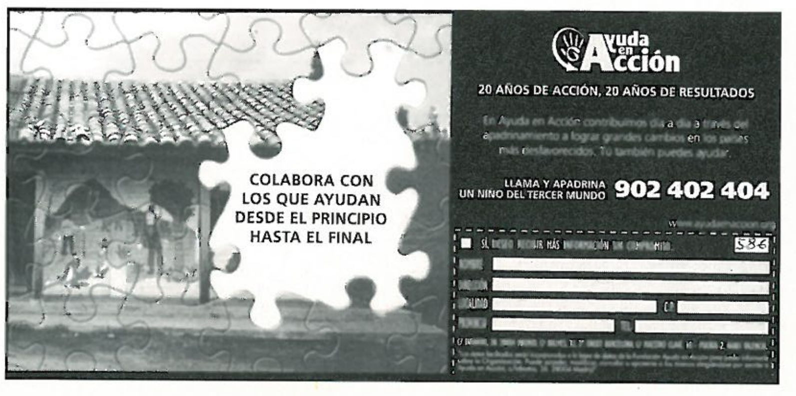












Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información en el teléfono:

902 11 13 15



Pedido a domicilio entrega 24 h
Tel. 965 718 079 - www.mgk.es
Consola PS2 + uno de estos fabulosos juegos
Solo 259 €
Vertical stand no incluido
"Los Bombazos del mes"
No busca mas tenemos
los mejores precios
XBOX
249.90 €
Consola
+ 2 juegos
198,95 €
Con un juego
de regalo*
GAMECUBE
Reserva
YA tu nueva
Game Boy
Llevate
gratis una
camiseta*
Anuncios del mes
¿Estas preparado?
Gran Concurso
Counter Strike
Inter-Salas MGK
PREMIOS
1º Un ordenador
2º Una Consola PS2
3º Un juego de PC a eligir
ACERCATE A TU TIENDA MGK
PARA INSCRIBIRTE**
Concurso sin gastos
de inscripción
JUEGOS / CONSOLAS 2ª MANO
¿PORQUE TENER JUEGOS USADOS
SI NO LOS UTILIZAS?
¡MGK COMPRA TUS JUEGOS!
Desde tu casa conéctate a nuestra
web: www.mgk.es, y valora tu colección
de videojuegos.
www.mgk.es
¡AHÓRRATE DINERO!
¡COMPRA TUS JUEGOS DE 2ª MANO!
GARANTÍA MGK
Juegos y consolas revisados con garantía MGK
Únicamente en las tiendas MGK con este símbolo
Único
by MGK
TIENDAS MGK
ALICANTE
Crevillente
Alarico Lopez S/N
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/ de la Huerta, 11
Tel.965 303 848
Torrevieja
Plaza Miguel Hernandez,
Tel. 966 706 711
Villajoyosa
C/ Aitana, Tel.966 853 676
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 304 072
BARCELONA
Badalona
C/ Conquista, 121
Tel. 933 896 211
CANTABRIA
Castro Urdiales
Dr. Díaz Munio, 6
Tel. 942 861 250
GIRONA
Avda Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
LA RIOJA
Logroño
C/ Sagasta, 2-2
Tel. 941 245 027
MADRID
Madrid "Guindalera"
C/ Ferrer del Rio, 28
Tel. 913 564 692
Madrid "Las Rosas"
C/ Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcorcon
C/ Nueva, 10 Tel. 916 431 628
Mostoles
C/ Cartaya, 15
Tel. 912 393 860
NAVARRA
Pamplona
C/ Mayor, 11 - Tel. 948 225 306
NEW
SALAMANCA
Pasaje Azafranal S/N
SORIA
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
El Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
MGK + MGK CIBER
Juegos en red, Internet
Info Franquicia - Tel. 965 718 079 - franquicia@mgk.
*Ofertas válidas hasta el 31/03/03 o fin de existencias - ** Ver condiciones en su tienda MGK - precios válidos salvo error tipografico.



Tu tienda de juegos









ÚNETE AL
CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA
y disfruta de sus ventajas

CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACÉN:
Tlf. **952 36 42 24**

Tiendas distribuidas por:



CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35
957 75 23 28
CABRA
Doña Leonor, 36 - 957 52 57 82
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES
Valladolid, 2 - 949 34 85 29
MÁLAGA
CASABLANCA
Avda. Juan Sebastián Elcano, 156
952 29 76 97
EL TORCAL
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
FRANJU
Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00
ALHAURÍN DE LA TORRE
Almendros, 22 - 95241 66 34
ARROYO DE LA MIEL
Avda. Constitución s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquia)
Camino de Málaga, 10 (C.C. Zona Joven)
952 50 76 86
ESTEPONA
El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
PUERTO DE LA TORRE
Lope de Rueda, 59 - 952 43 21 91
COÍN
Manuel García, 12 - 952 45 15 70
ANTEQUERA
Ronda Intermedia, esq. Miguel de Cervantes
952 70 11 85
ALHAURÍN EL GRANDE
Gerald Brenand, 83 - 952 59 65 92
ARROYO DE LA MIEL
DIVERTIENDA DIABLITO III
Avda. Tivoli, Jardines de Benamainar
952 57 57 20





XBOX
PACK XBOX
consola más
Metal Gear Solid 2
279,99 €

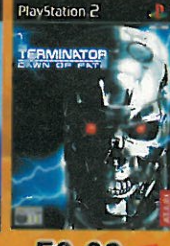




~~59,99€~~



~~59,99€~~



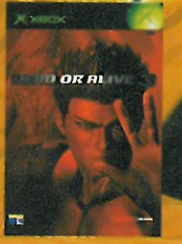
~~59,99€~~



~~53,99€~~



~~65,99€~~



~~59,99€~~

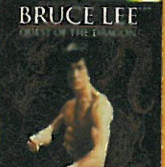
~~59,99€~~

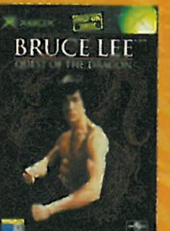
~~59,99€~~

~~59,99€~~

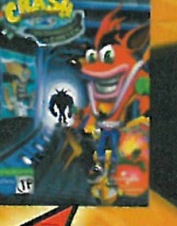


~~53,99€~~





~~65,99€~~



~~65,99€~~

Oferta válida hasta fin de existencias.

¡¡Aprovecha la ocasión!!
Llévate cualquiera de
estos juegos por solo



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)





especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

GAMECUBE BÁSICA: 199€

GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€




OFERTA GAMECUBE AHORA CON UN JUEGO DE REGALO

LLÉVATE UN JUEGO DE REGALO A ELEGIR ENTRE ESTOS SIETE TÍTULOS AL COMPRAR TU GAMECUBE BÁSICA O PACK DE SUPERMARIO




LUIGI'S MANSION · WAVE RACE · PIKMIN
DISNEY'S MAGICAL MIRROR · DOSHIN THE GIANT
ETERNAL DARKNESS · NBA COURTSIDE 2002
(OFERTA VÁLIDA HASTA EL 15 DE MARZO)

NUEVO PACK!! 21 MARZO

GAMECUBE + METROID PRIME: 199€




HAZ TU RESERVA



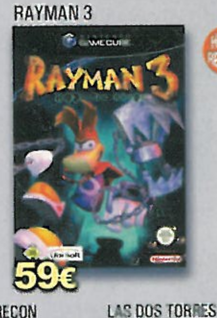
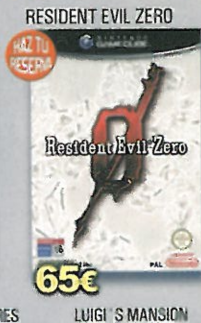




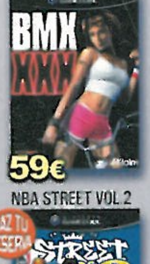

- GC CONTROLLER (INDIGO/BLACK/CLEAR): 33€
- WAVEBIRD CONTROL: 42€
- MEMORY CARD: 20€ / 27€
- RGB CABLE: 30€
- GBA CABLE: 15€
- MODEM 56K ADAPTER: CONS. (HAZ TU RESERVA)
- BOARDBAND ADAPTER: CONS. (HAZ TU RESERVA)





- LOS SIMS: 65€
- METROID PRIME: 60€ (HAZ TU RESERVA)
- ISS 3: 65€ (HAZ TU RESERVA)
- PHANTASY STAR ONLINE: 59€
- RAYMAN 3: 59€
- RESIDENT EVIL ZERO: 65€ (HAZ TU RESERVA)







- ATV 2: 59€
- BMX XXX: 59€
- DAKAR 2: 59€
- DISNEY BASKETBALL: 65€
- EVOLUTION WORLDS: 59€
- GHOST RECON: 59€
- LAS DOS TORRES: 65€
- LUIGI'S MANSION: 46€







- NBA 2K3: 59€
- NBA STREET VOL 2: 65€ (HAZ TU RESERVA)
- SUPER MONKEY BALL 2: 59€
- SONIC MEGACOLLECTION: 59€
- STARFOX ADVENTURES: 60€
- SUMMONER 2: 59€ (HAZ TU RESERVA)
- LUIGI'S MANSION: 46€
- VEXX: 59€

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

28 DE MARZO 2003

GAME BOY ADVANCE SP

NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN PANTALLA ABATIBLE Y BATERÍA DE LITIO

129€

HAZ TU RESERVA



TRES COLORES

GBA BÁSICA 99€

GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€




SEIS COLORES







- LINK CABLE NINTENDO: 13,10€
- BATERIA + ADAPTADOR: 18€
- FACE MASK x2: 7,10€
- GLOW GUARD GBA: 18€
- LUZ Y LUPA GBA: 12€
- TOTAL PACK GBA: 36€
- LINK CABLE UPXUS x4: 15€



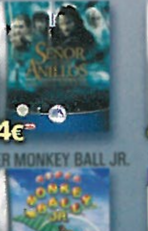



- METROID PRIME: 45€
- BOMBERMAN 2 AZUL: 53€
- BOMBERMAN 2 ROJO: 53€
- BRUCE LEE: 53€ (HAZ TU RESERVA)
- CONTRA ADVANCE: 49€
- CRASH 2 N-TRANCED: 53€
- DISNEY SKATEBOARDING: 48€






- DISNEY BASKETBALL: 48€
- DISNEY SNOWBOARD: 48€
- F1 2002: 49€
- EL SEÑOR ANILLOS: 29€
- IRON MAN: 49€
- ISS ADVANCE: 48€
- JAMES BOND NIGHTFIRE: CONS.




- LOST VIKINGS: 53€ (HAZ TU RESERVA)
- LAS DOS TORRES: 54€
- MORTAL KOMBAT: 49€
- PHANTASY STAR CHRO.: 49€
- RAYMAN 3: 49€
- SPYRO 2: 29€
- SHINING SOUL: 49€






- SONIC ADVANCE 2: 49€ (HAZ TU RESERVA)
- SUPER MONKEY BALL JR.: 49€
- VIRTUA TENNIS: 49€
- YOSHI'S ISLAND: 45€
- YU-GI-OH! GBC: 39€
- ZAPPER: 29€
- ZELDA: A LINK TO PAST: 39€ (HAZ TU RESERVA)

PARTICIPA AHORA EN EL NUEVO FORO DE VIDEOJUEGOS GameSHOP EN NUESTRA PÁGINA WWW.GAMESHOP.ES

EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximo número



La nueva aventura de Zelda ya se acerca

El lanzamiento en España de «Zelda: The Wind Waker» (GC) está cada vez más cerca. Si queréis saber qué sorpresas le esperan a Link en su nueva aventura, sin duda el juego más esperado de los últimos tiempos, será mejor que vayáis reservando el próximo número de Hobby Consolas antes de que se agote.

Toda la furia de Primal se desatará en PlayStation 2

La aventura más revolucionaria del año ha llegado por fin a PS2. Jen, su protagonista, es una nueva heroína que viene pisando fuerte en el panorama consolero. ¿Queréis saber porqué? Pues no os perdáis el completísimo análisis del próximo número, en el que os vamos a desvelar las claves (y la puntuación definitiva) de este juegazo de acción.



Metroid Prime

Os llevamos al final de los juegos de moda

Las guías más completas de dos los juegos más cañeros del momento van a tener cabida en nuestro próximo número. Así podréis descubrir todos los secretos de «Splinter Cell» y la forma de acabar con todos los enemigos de «Metroid Prime». ¡No podéis dejarlas escapar!

Splinter Cell

y los análisis de...

- DEVIL MAY CRY 2
- LAS DOS TORRES
- PANZER DRAGOON
- INDIANA JONES
- V-RALLY 3
- DEAD OR ALIVE X

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTORA DE MARKETING: Desirée Muñoz.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 5/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf. 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG





The Getaway

"El realismo de los escenarios es impresionante. Cualquiera que haya estado en Londres recientemente reconocerá los lugares más representativos."

Hobby Consolas

"Todo ha sido cuidado hasta el último detalle explotando las capacidades de PS2"

Planet Station

"Desde el punto de vista argumental; The Getaway ofrece una historia mucho más apasionante, seria y "peliculera" que su principal rival GTA Vice City. Así de simple y rotundo."

Playmanía

"Las calles de Londres sirven de marco en una salvaje historia de venganza para PlayStation 2."

OPS2M

PlayStation 2

the Getaway

www.dondeestacharlie.com

Entre todos nos hemos hecho un hueco en la historia.

Pero el éxito de ventas y crítica continúa en esta trama de mafias, persecuciones y tiros ambientada en una ciudad de Londres reproducida al milímetro. Adéntrate en esta película de brutal acción donde tu vida pende de la empuñadura de tu arma y el peligro es tan real que se puede mascar. Y no bajes la guardia, porque un segundo después, estarías muerto.



es.playstation.com

PlayStation 2

TENSION REALISMO INTRIGA EL OTRO LADO